ISSN 0989-5450

AMIGA NEWS



AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

TESTS
Lecteur CD ROM
Bars and Pipes Professionnel
KCS Power PC Board V2
Volumm 4D

AVANT TESTS
HyperBook
SpectraColor

LA VIDEO
avec Laurent Lichtenstein

Courrier
La carte XT encore!

L'INDEX:
Trois ans de A-News

M 4584 - 35 - 25,00 F

MAI 1991 No. 35
Suisse 7.80 FS,
Belgique 185FB
Canada $5.75

TECSOFT : L'AMIGA EN 16 MILLIONS DE COULEURS

TOUS LES OUTILS POUR TRAVAILLER EN 16 MILLIONS DE COULEURS



TV DISPLAY c'est la version 2.0 de MIXATOR junior. Il visualise sur l'Amiga ou sur la carte HARLEQUIN tous les fichiers 16 millions de couleurs et les convertit en tous formats (digiview, tga,...). 790F





La carte HARLEQUIN c'est LA carte 16 millions de couleurs de l'Amiga, LA carte 32 bits broadcast (24 bits pour les couleur et 8 pour l'alpha channel, la transparence vidéo !). La carte HARLEQUIN est livrée avec TV DISPLAY. A partir de 16000F selon les configurations.





TV PAINT c'est LA palette graphique de l'HARLEQUIN, puissante et rapide, c'est l'outil idéal pour retoucher des images 24bits ou dessiner en utilisant totalement et facilement les 16 millions de couleurs de l'HARLEQUIN. 9477F ou 4000F avec la carte HARLEQUIN.





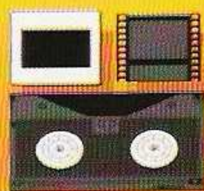
TV RECORD pilote les magnétoscopes time-code et enregistre AUTOTIQUEMENT, image par image, vos images 16 millions de couleurs affichées sur l'HARLEQUIN. Soft: 3000F Interface VTR: 18300F





TV tools est un environnement MULTIMEDIA, un outil global de communication qui utilise toute la puissance de l'Amiga. TV tools gère des images Amiga et HARLEQUIN, des animations, pilote vidéodisques et magnétoscopes. Il est utilisé sur des réseaux cablés, des télévisions d'entreprise ou comme borne interactive.





TECSOFT réalise les transferts de vos images Amiga et 16 millions de couleurs sur support PHOTO (24x36, negatif ou 4x5) et sur support VIDEO (K7 tous formats)



RENSEIGNEMENTS - CONTACTS - COMMANDES

K7 VIDEO DE DEMO: 100F REMBOURSES A LA PREMIERE COMMANDE

TECSOFT 19 rue Dupont des Loges 57000 METZ FAX 87.75.75.14 ou sur MINITEL:

36.15 LOAD RUBRIQUE VITRINES

SOMMAIRE

EDITO

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition** SARL de Presse au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication :
Bruce Lepper
Ont participé à ce numéro
Pierre Ardichvili, Thierry Ardouin, Cédric Beust, Gilles Bourdin, Patrick Conconi, Nicolas Fournel, Luc Gibert, Laurent-Pierre Gilliard, Frédéric Labaltan, Pierre-Philippe Launay, Xavier Leclercq, Mango, Raoul Mengis, Philippe Rulleau, Christian Sager, Michel Stempin et l'équipe d'Hermes Diffusion.

Le serveur minitel **36-15 DEEP** était devenu l'une des "institutions" de la vie AmigaÏque en France. **François Nicolas**, le fondateur et Sysop de DEEP, a bataillé pour établir un vrai serveur Amiga qui tournait sur son Amiga 2000A et il y est parvenu malgré des moments frustrants nés du fait qu'il explorait un territoire nouveau pour la machine.

DEEP avait ses détracteurs, mais à la fin du mois dernier quand François a finalement fermé DEEP pour des raisons personnelles, beaucoup de gens, même ceux qui avait tendance à critiquer tout (*c'était d'ailleurs peut-être la qualité principale d'un vrai DEEPIEN... Non, je blague!*) ont dû sentir une certaine tristesse.

Nous souhaitons bonne chance à François pour ses prochaines aventures, et nous allons étudier, de notre côté, ce que ***AmigaNews*** peut faire pour et avec les Amiga-minitellistes.

☛ ☛

Bienvenue à **Laurent Lichtenstein**, créateur sur la télé câblée Paris-Première, qui ouvre une rubrique vidéo/3D. Et bienvenue à **PDS Freeline**, qui prend (sur recommandation de l'équipe de Hermès Diffusion) la relève de la diffusion des disquettes "Domaine Grand Public".

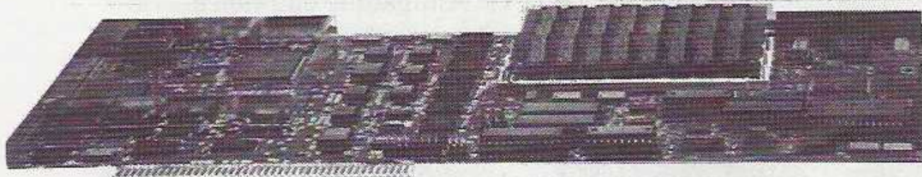
NOTRE COUVERTURE

L'image de couverture a été réalisée sur Amiga et sur Amiga uniquement en utilisant au maximum la résistance psychique de l'équipe de graphistes et de techniciens de **Tecsoft Images** et en se servant un petit peu des capacités techniques de divers programmes et de la carte 32 bits **Harlequin** qui affiche 16.7 millions de couleurs.

En effet l'image est un collage monstreux d'images ***Sculpt-4d*** et de digits 24 bits converties, découpées, détourées, bricolées et incrustées les unes sur les autres avec des masques, des transparences, de l'habileté et avec ***Mixator***, et tout cela visualisé en dirçct et en 32 bits sur la carte Harlequin.

INDEX DES ANNONCEURS

LES COMBOS



CIS annonce la disponibilité d'une nouvelle génération de cartes accélératrices GVP très performantes, compactes et à des prix raisonnables.

En entrée de gamme, un vrai petit bijou - une carte 68030/68882 cadencée à 22 Mhz avec un Mo de RAM 32-bits soudé sur la carte et l'emplacement pour 12 Mo supplémentaires et un disque dur! Tout ceci sur une carte "simple" et non double comme les A3001. Il est donc possible d'installer mémoire, accélérateur et disque dur dans un AMIGA 2000 en laissant entièrement libre les cinq connecteurs d'extensions Zorro. La carte comporte une interface SCSI (Basée sur le Custom Chip GVP des contrôleurs Série II) capable de gérer sept périphériques, au lieu de l'interface de type AT des cartes A3001.

Selon Franck Lafage de CIS, la COMBO-322 (C'est le nom de cette nouvelle carte en 22 Mhz) aura des performances égales ou même supérieures à la carte 68030 Commodore (A-2630) bien que cette dernière ait une fréquence d'horloge supérieure (25 Mhz). Cet exploit serait dû à la technologie GVP et à l'utilisation de modules de mémoire spéciaux en 60 nano-secondes, bien plus rapides que les boîtiers RAM 100 ns qui équipent la carte Commodore. C'est cette même technologie qui a permis à GVP de franchir la limite de 8 Mo de RAM autoconfigurés sur l'Amiga 2000.

La barrière des six méga de Fast RAM avec les cartes passerelles XT et AT est levée grâce à ce nouvel adressage mémoire.

Le revers de la médaille c'est que l'on est obligé d'utiliser des modules RAM exclusivement fabriqués par GVP, mais le fabricant et l'importateur semble faire le nécessaire pour rassurer les acheteurs, en fixant le prix des modules à un niveau tout à fait raisonnable compte tenue du fait qu'il s'agit de modules en adressage "par 32" en 60 ns, c'est à dire 1390FTTC pour un Mo et 4990FTTC pour un module de 4 Mo. En comparaison, le prix de 4 Mo de RAM pour l'A3001 était de 6990FTTC.

Le prix de la carte? CIS lance le produit avec un prix d'ensemble: 12990 F pour la COMBO-322-52Q (avec 1 Mo de RAM 32 bits et un dique dur 52 Mo Quantum LPS). Le modèle cadencé à 33 Mhz (COMBO-333) est livré d'origine avec 4 méga de RAM 32 bits soudés sur la carte, et permet l'adjonction de 12 Mo, pour un total de 16 Mo (prix sans disque dur 16990F). Les prix des nombreuses autres configurations seront annoncés d'ici peu.

L'A3001 n'est pas mort! CIS annonce en haut de gamme l'A3001 Série II 50 Mhz. La carte a été entièrement redessinée mais reste en format "double carte" et conserve sont interface disque dur AT. La grande nouveauté c'est une capacité de 32 Mo de RAM 32 bits. Il est maintenant possible de sélectionner le mode 68000 ou 68030 d'un click de souris au moment du Boot comme sur la carte Commodore (les cartes GVP COMBO possèdent également cette caractéristique). Cette option sera proposée très prochainement à l'ensemble des utilisateurs de cartes accélératrices GVP/CIS, contre une modeste "participation aux frais".

A3000T

Voici quelques détails supplémentaires à propos du nouveau monstre dans le monde Amiga.

L'A3000T est un A3000 en forme de tour (tower en anglais), équipé d'un disque dur de 100 Mo et d'un lecteur floppy 880k interne.

Il y a cinq connecteurs Zorro III, quatre connecteurs PC, un connecteur pour CPU (un 68040, par exemple), et un connecteur vidéo. Le connecteur pour CPU est en ligne avec le premier connecteur Zorro III, et deux des connecteurs PC sont également alignés sur les connecteurs Zorro (similaire au plan de l'Amiga 2000) La carrosserie verticale permet l'installation de nombreux drives supplémentaires: deux 5"25 à la verticale, un autre à l' horizontale, et un 3"5. En plus, si tout cela ne vous suffit pas, il y a la place pour quatre drives demi-hauteur en interne, sans accès direct de l'exterieur.

L'alimentation est de 280W, et il y a une clé avec haut-parleur incorporé.

Il n'y a toujours pas de nouvelles sur l'eventuel prix et la date de disponibilité en France.

SUPERBASE 4 SUR AMIGA

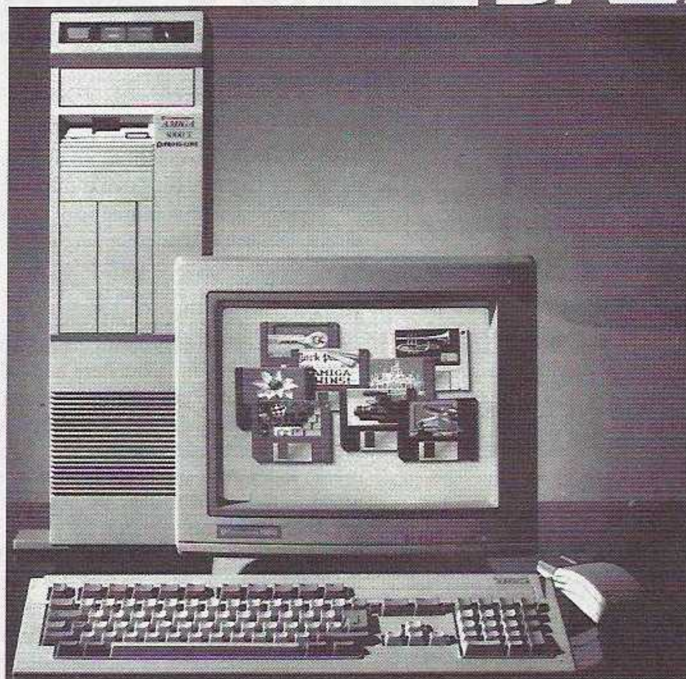
La ***version 4 de SuiperBase Professional*** a été disponible sous Windows sur PC depuis un moment, au chagrin des Amigaïstes qui utilisent les versions précédentes sur Amiga.

Cette situation est désormais réparée: depuis le **European Computer Trade Show** à Londres, SuperBase Pro 4 est disponible (en version anglaise) sur Amiga.

Il faut croire que beaucoup de monde attendait ce moment, car les stocks de Précision Software, livrés à l'expo la veille, était volés pendant la nuit!

Voici quelques caractéristiques de cette nouvelle version, qui peut lire data en provenance de SuperBase Personal, SuperBase Personal 2 et SuperBase Professional 3. Les fichiers de SB Pro 4 sont compatibles en LECTURE et ECRITURE avec SuperBase 2 et SuperBase Windows v1.2 et 1.3. Le dongle a disparu et les disques ne sont pas protégés; compatible WB2.0 productivity mode et le moniteur A2024; support pour multiple ports série et parallèle et pour images IFF, PCX, et GIF et son IFF; lit directement dBase structures .DBF et .NDX; pop-up éditeur de textes; télécomms avec les protocols XModem, XModem CRC or WXmodem; Amiga runtime disponible; support des commandes DML LAN (réseau local).

BALTAN/NEW YORK



DERNIERE MINUTE (Berlin): L'Amiga 3000T est équipé du premier lecteur de disquettes Amiga haute densité avec une capacité de 1.44 Mo/880 Ko. L'A300T sera disponible en Allemagne fin mai au prix d'environ 8000DM (25MHz, disque dur 100 Mo et 5Mo de RAM).



Dans le pays de l'oncle Sam, le dynamisme est le mot d'ordre: vidéo temps réel et dessins en 16,7 millions de couleurs.

Sixième Avenue, Hilton Hotel, 15 mars 1991, 9H du matin, grand départ du: " Video Toast and Rock'n Roll Jam ". Alors que je sillonne les allées du dît salon, je reconnais les Amigas dont nous sommes tous afficionados mais sur les écrans je ne vois que des images d'une qualité qui nous est inconnue: Pour la grande majorité elles s'affichent en 24 BITPLANES. Les nombreuses solutions proposées génèrent l'enthousiasme et laissent à penser que notre machine n'a pas à se faire de soucis pour son avenir chez nous. Les visiteurs que j'ai interrogé ont dit que cette expo ne montrait pas de nouveautés déterminantes mais si mon avis est différent c'est parce que le banal Américain est extraordinaire en Europe.

Le Video Toaster

Le raz de marée aà commencé, toute la presse internationale et tous les bons professionnels partagent un breakfast devant le stand NEWTEK où Kiki Stockhammer présente avec aisance et grâce ce qui a révolutionné la vidéo Américaine: THE TOASTER. Le phénomène est tel que les grandes chaines nationales ont présenté cette carte durant le journal de 20 heures! Vous imaginez PPDA racontant les prouesses d'une carte à 8.000 Frs insérée dans un Amiga et remplaçant 300.000 Frs au moins de materiel vidéo.

A maintes reprises nous vous avons décrit cette carte, mais elle est tellement fabuleuse que je ne résiste pas à vous faire à nouveau un briefing: Vous prenez un Amiga 2000, une 68030, un bon disque dur, vous insérez la carte Toaster et vous obtenez une régie vidéo disposant de sept entrées dont quatre vidéos, deux frame buffers et un générateur de backgrounds.

Pour la sortie, le toaster vous propose une centaine d'effets de transition temps réel, incrustés si vous le désirez avec des titrages 24 Bitplanes ombrés ou non à l'aide de fontes antialiasées ou de colorfontes, le tout en résolution broadcast, cela s'entend; En plus cette carte est au standard V-LAN pour la gestion des GPI's (tiens-tiens A-News N° 29/Octobre DaHu vous en parlait déjà).

Pour faire bonne mesure vous disposez également d'une palette graphique dont l'interface ressemble à s'y méprendre à celle de Digi-Paint mais en very hires verymuch colors. Est-il nécéssaire de parler du Keying ? Bon si vous insistez: Sur un fond uni vous pouvez détourer le sujet pour l'incruster sur une autre source façon météo satéllite avec le présentateur devant. Comme si cela ne suffisait pas, dans le même pack il y a aussi LIGHT WAVE 3D: un soft pour faire de la 3D manière PHONG SHADING ultra rapide avec une interface qui combine tout ce qu'il y a de mieux chez les autres softs du même genre.

Désireux de terminer le paragraphe TOASTER promptement, je ne vous dis pas qu'il sait faire le duel frame buffer et le chromaFX mais il le fait aussi. Le signal de sortie est aux normes BROADCAST mais en NTSC. AAAARRRRRRRGGGGHHHHHH !!! -> Inexploitable en Europe. Comme vous êtes habitués aux nouvelles au conditionnel depuis la dernière guerre, je déclare, selon plusieurs sources, que le TOASTER PAL serait sur le marché Français Décembre 91 mais peut-être pas à nos normes broadcast. Affaire à suivre ...

Et les autres...

Après Newtek qui canalisait tous les visiteurs vers son stand, il convient de garder la tête froide pour explorer le salon. Un absent de taille à noter: Commodore, qui préparait une autre expo (World of Amiga) dans le même endroit.

Chez Digital Creation, le DC-TV offre encore une solution à bas prix pour manipuler 16,7 millions de crayons de couleur dans les résolutions de l'AMIGA mais toujours en NTSC. Au menu: digit, retouche, animation si on a une grosse config. Le big boss a certifié qu'il développait une version PAL; nous demandons à voir, car le DCTV se vend aux USA pour moins de 3.000 Frs-.

Chez MAST j'ai vu la carte COLORBURST qui ne devrait pas tarder à arriver en métropole parce que PAL. Affichant 16,7 millions de couleurs simultanément dans une résolution de 768X580, cette carte compatible PAL restitue des images de très bonne qualité. Si il est souvent difficile d'en juger avec des digitalisations qui sont déjà acceptables avec le pauvre mode HAM, les images calculées par nos softs 3D favoris sont ici très bien antialiasées et contrastées parfaitement. De plus cette carte est rapide (processeur dédié à 28 MHz et propre mémoire de 1.5 Mo). A noter également la possibilité d'afficher des images 24 bits et des images iff standard simultanément. Le sbire commis à la présentation m'a annoncé un prix public Américain de 550 petits pois.

Chez Black Belt Systems, à très bas prix: l'affichage et la retouche de digitalisations en 24 Bits grâce au procédé **HAM-E** qui gère le PAL avec un boîtier externe. Pour 300 US$ cette fois (1.700F env.) le HAM-E propose une palette 18/24 bits c'est-à-dire 262.000 couleurs parmi 16 millions, ce qui est déjà bien mais en plus ce boîtier multiplie par deux la résolution horizontale. Le constructeur met un point d'honneur à diffuser au mieux son système en Europe pour bénéficier d'un développement optimum autour du HAM-E; En effet les codes sont disponibles pour les programmeurs. Bien que je n'ai pas vu d'animations dans ce mode, le constructeur affirme que la vitesse d'affichage n'est pas modifiée par cette double résolution. Sur le stand le système était

présenté avec un logiciel qui lui est destiné : HAM-E WORKSHOP.

S'il semble assez lent, la qualité des résultats est indéniable et la retouche d'image très simple. Bien que les images n'aient pas un piqué aussi pointu que sur une bonne carte 24 bits, l'amélioration de l'affichage est considérable. IL faut espérer une carrière hexagonale au HAM-E dont le prix le met à la portée de bon nombre d'artistes digitaux.

En vrac:

CSA annonce les baisses de prix sur ses cartes Mega Midget Racer. Ces cartes peuvent utiliser une nouvelle version du Motorola 68030 qui ne comporte pas de MMU (unité de gestion de mémoire). Les Mega Midgets équipés de ce processeur coûtent 300 de dollars moins que les cartes standard, mais grâce à des fonctions hardware uniques à CSA ils tournent pratiquement aussi vite qu'une carte 68030 "normale". (*Ed: nous avons actuellement un MégaMidget Racer en test, et les premiers résultats sont positifs*). CSA a annoncé également une carte 68040 pour Amiga 2000.

California Access annonce un lecteur de CD ROMS pour Amiga permettant l'utilisation de disques CD ROM pour IBM et Mac sur notre machine.

Soft Logik, éditeur de Publishing Partner (Pagestream) annonce ***Art Expression***, logiciel de dessin vectoriel "comparable avec ***Adobe Illustrator***" sur Mac. On peut manipuler les fonts Adobe Type I en mode texte ou comme des objets graphiques. Disponible bientôt. Soft Logic annonce aussi un traitement de texte et un programme pour l'édition de graphismes bitmap.

Supra annonce le SupraModem 2400 MNP, le SupraModem 2400 Plus, le SupraModem 9600, et le SupraModem 2400zi Plus (V.42bis), modem interne pour A2000.

Oxxi annonce **ScanMaster** (un scanner 24 bits); ***P-Stat*** (un package d'analyse statistique avec graphisme); Aegis ***Visionary***, langage pour le création de jeux sur Amiga, avec support pour son MIDI); et TurboText, un éditeur de texte capable d'émuler 15 autres éditeurs sur Amiga, UNIX, et PC.

Sunrize Industries annonce trois nouveau produits: ***Audition 4***, un éditeur puissant de sons 8-bits, écrit entièrement en langage machine; l'***AD1012***, carte audio digitale 12-bits avec lecteur de SMPTE timecode pour synchronisation de son digital sur bandes vidéo, et permettant, avec son logiciel ***Studio 16***, d'enregistrer des heures de son directement sur disque dur; et l'AD1016, carte son 16-bit avec SMPTE et ports d'entrée et sortie digitals.

En conclusion, on ne peut pas omettre de parler des prix que l'on constate sur place, ils m'ont paru dérisoires, tant pour le hardware que pour le software; pourtant je n'ai rien acheté car le suivi ne peut être assuré en France que par des importateurs Français et la sécurité de l'après-vente, la compatibilité avec le système PAL, la Francisation, la HOT-LINE éventuelle sont des services qui n'ont pas de prix.

LECLERCQ/TOURNAI

*L'expo **Amiga Public DomainII** s'est tenue à Tournai en Belgique le 13 avril dernier.*

Il est important de noter la "différence d'ambiance" qui peut exister entre une manifestation de ce genre et une foire ou réunion quelconque tournant autour "d'autres standards". Même si bien entendu il s'agissait en l'occurence d'une autre échelle d'organisation. Cette AmigaPublic Domain II (la première avait eu lieu le 21 avril de l'année dernière en drainant déjà pas mal de monde dans son sillage) a quand même reçu la visite de plusieurs centaines de visiteurs.

"L'ambiance en plus": c'est le côté bénévole de certains stands qui attirent tout de suite la sympathie. Il est agréable de constater que l'Amiga intéresse d'autres catégories de personnes que "les commerciaux", des personnes qui sont prêtes à sacrifier leur temps pour essayer de communiquer la passion qu'ils entretiennent avec leur machine préférée. Le Domaine Public est en pleine expansion et rencontre actuellement beaucoup de suffrages favorables.

Prenons un programme en shareware, qui est pour rappel un programme librement copiable, mais dans le cas où l'utilisateur le trouve adapté à ses besoins il a le devoir moral d'envoyer une somme d'argent (fixée d'avance ou non) à son auteur. Il s'agit d'une politique de vente que l'on peut résumer en ces termes "essayer avant d'acheter". A Tournai c'était aussi l'occasion de rencontrer des auteurs qui pratiquent cette politique du shareware. En général le circuit de distribution, c'est-à-dire les associations de domaines publics, y gagnent plus que n'importe qui.

Comme je l'ai souligné le domaine public explose littéralement actuellement. Et les commerciaux commencent à comprendre les avantages du "essayer avant d'acheter". C'est ainsi que des sociétés très sérieuses comme **Electronic Arts** et **LucasFilm** permettent aux utilisateurs de jouer 2/3 minutes avec une version démo. Même chose au cas où il s'agit d'une copie illégale: vous pouvez quand même jouer deux ou trois minutes. Ces mesures réduisent le piratage et permettent la circulation d'une version de démonstration dans le circuit DP et donc à moindres frais pour la société qui commercialise le soft..

Connaissez vous un vendeur qui vous autoriserait à essayer le logiciel plusieurs heures durant avant son achat? Le shareware vous permet d'utiliser le logiciel chez vous à votre aise avant de décider d'envoyer quelque chose à l'auteur... De plus si vous avez une question à poser à cet auteur à propos du logiciel il vous suffit de prendre de quoi écrire... En général il vous répondra favorablement en essayant de tenir compte de vos remarques pour une version future. A votre avis recevrez vous un tel accueil en écrivant à une grosse boîte commerciale? Je ne pense pas...

Plusieurs centaines de copies de dps ont été réalisées durant cette journée. Aussi parlons d'abord un peu des associations qui étaint présentes:

Hermes Diffusion pour sans doute sa dernière apparition en public... M.i.A Software et C.C.I. pour la représentation du DP belge. Free Distribution avec son nouveau catalogue. Enfin un nouveau venu dans le dp Français: Load 'N' Enjoy.

Hermes diffusion, équipé au complet, a dû réaliser dans les 200 copies d'utilitaires (il n'y a pas de démos dans leur catalogue) en têtes les FISHs, les CAMS, les FRANCEs... Comme on vous l'a déjà dit un accord est sur le point d'aboutir pour assurer la continuité de la distribution. Mais pour le descriptif des disquettes nous pourrons toujours les retrouver dans leurs



Arretez! Arretez!

pages domaine public habituelles. Hermes espère ainsi avoir plus de temps à consacrer pour répondre à vos questions.

Free distribution est spécialiste dans les démos. Et comme on pouvait remarquer à quelques mètres un "stand Démo", où tout au long de la journée deux Amigas ont joués démos sur démos, celles de Free Distribution ont connu un grand succès. A propos de cette association les adhérents pourront désormais passer leurs commandes par Minitel (36.14) à l'aide d'un code qui leur sera communiqué. Histoire de gagner du temps : à la réception du règlement le colis pourra être envoyé tout de suite. Bravo pour le catalogue (nouveau au format A4) et les initiatives!

Load 'N' Enjoy avait aussi leur catalogue regroupant près de 1000 dps. J'ai remarqué le nombre assez incroyable "de préview de jeux" commerciaux (pas trop mal si l'on désire acheter un des jeux) et slideshow "classés X"... Cette association débute et il faut les encourager car ce n'est pas toujours facile de faire acte de présence à côté des "grands" du DP.

Essayez de deviner ce qui se tenait comme stand non loin d'une des entrées? Les représentants d'une école d'infographie! (J'ai surtout remarqué les représentantes qui ne manquaient pas d'arguments!). Cette école propose un cycle d'apprentissage étalé sur 4 ans. Entre autres en première année on peut s'initier au fonctionnement de Dpaint! Si vous désirez vous inscrire où en savoir plus : Académie des Beaux-Arts de la ville de Tournai, Section infographie, 14 rue de l'Hôpital Notre-Dame, B-7500 Tournai. Tél: International + (0)69/22.68.37

En bref maintenant mes impressions à propos d'une carte 16 000 000 de couleurs dont on pouvait admirer les résultats sur écran géant. Ce qui est impressionnant (plus que le prix) c'est d'abord que cette mégacarte peut utiliser un "bête moniteur 1084" comme support visuel! Ensuite d'après la démonstration pour obtenir un arrêt sur image d'une vidéo (digitalisation en temps réel) cette carte est plus indiquée que la fonction "pause" de votre magnétoscope! La carte fonctionnait sur un A2000. Il existe déjà plusieurs cartes 16 0000 000 de couleurs (24 bits) sur Miga. Il n'y a pas vraiment encore de standard : ce sont les logiciels livrés avec les cartes qui permettent d'afficher les fichiers RGB de sculpt où Turbo Silver etc... Les sorties sont RGB analogiques et donc fonctionnent avec un moniteur couleur classique.

Par exemple la **ColorBurst** est compatible sur toute la gamme Amiga (du 500 au 3000) mais est externe. (prix ColorBurst: 5000FF)

Livre: j'ai trouvé à un stand commercial **"Bien débuter en Langage Machine"** qui est édité chez *Micro Application*. L'ayant acheté je vous fais profiter, en résumé, de son contenu: Peut-être certains se souviennent du **"Livre du Langage Machine"**, un des premiers livres sur notre machine préférée. Ce deuxième bouquin ressemble peu au premier même si le thème abordé, l'assembleur, est identique. En effet le premier avait été écrit par Mr. Dittrich qui plus tard à collaboré à la **Bible de l'Amiga**. Il était assez peu accessible au véritable débutant n'ayant jamais élaboré une seule ligne d'assembleur de sa vie. Par contre "Bien débuter en Langage Machine"(auteur Mr.Tornsdorf) a été écrit pour le débutant. Ce dernier est vraiment "pris par la main" de la première page à la dernière. L'apprentissage se fait pas à pas et tout est expliqué de A à Z à l'aide de programmes très simples et donc très assimilables par le débutant.

Ce livre aborde d'abord des classiques du genre: base de numération/conversion et architecture simple d'un ordinateur.



SPECTRACOLOR
la prise en main

Créé par BAZBOSOFT il mériterait de s'appeler PHONTONPAINT 3. En effet, il en est le digne successeur. Si l'interface utilisateur a été redessinée les principes fondamentaux restent les mêmes: transparence, rotation, wrapping, resizing sont au menu. A-News vous propose en avant-premiére la visite guidée de ce logiciel qui ne tardera pas à pointer son museau dans l'hexagone.

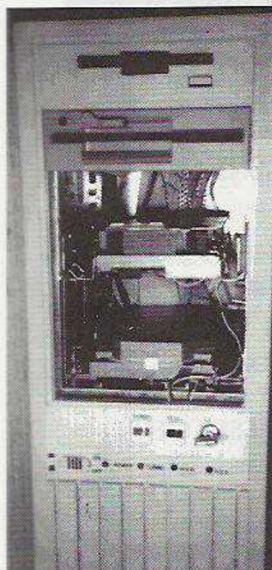
CÔté dessin

Ceux qui connaissent PHOTON PAINT ne trouveront aucune différence avec SPECTRACOLOR. Ceux qui connaissent DPAINT III y trouveront des améliorations en ce qui concerne l'animation. OXXI SOFTWARE a prévu les mêmes fonctionnalités mais dans le mode HAM: brosses animées, trajectoires, perspectives,...

Si DIGIPAINT gére le mode HAM sans les fameux effets de fringe, SPECTRACOLOR, lui, n'y parvient pas. Pour les couleurs qui n'appartiennent pas aux 16 couleurs de base il conviendra d'activer la loupe et de retoucher, pixel par pixel, les aberrations du 4096 simultanées.

En revanche, les effets de transparence, de dégradé, sont les points forts de ce logiciel (cf. illustration). En résumé, ce programme ne semble pas adapté pour la création graphique.

(Qu'est-ce qu'une Ram, un cycle, un bus). Puis vient l'élaboration du premier programme vraiment pas à pas: comment rentrer dans l'éditeur (explications des touches à taper!), comment assembler et suivre pas à pas le fonctionnement du programme. Avant d'acheter le livre il vaut mieux posséder un des deux assembleurs ***Profimat*** où surtout ***SEKA*** car c'est sur ces assembleurs que l'auteur se base pour aider le débutant à réaliser son premier'programme, qui éteint la "power led". (A remarquer à ce propos, et c'est bien dommage, que cet exemple est assez mal choisi dans le cas où le débutant possède une MotherBoard Rev6 car il ne pourra pas voir la led s'éteindre! Il y a simplement un léger changement de l'intensité lumineuse! [c'est ainsi que l'on met le "filtre audio" en fonctionnement!]) .



A noter un chapitre reprenant les erreurs pouvant se produire à l'assemblage et les explications probable "du plantage"; un chapitre reprenant le rôle des instructions assembleurs vues au cours du livre; et un lexique des mots techniques. Je recommande franchement l'achat de "Bien débuter en langage machine" pour toutes personnes désirant franchir le pas en assembleur. (c'est bien du langage d'assembleur et pas de langage machine dont il faut parler) (prix: 129 FF)

Un soft qui m'a également interessé et que j'ai d'ailleurs aussi acheté c'est le ***Demo Maker*** de **RSI** des éditions Micro Application. Le manuel est en Français. Je compte vous en parler bientôt (test complet avec le logiciel en Français). Déjà je peux vous dire que c'est révolutionnaire en matière de DemoMaker: manipulations des Vectorsballs et dessins 3D, copper list en tout genre. Le soft est de plus très simple d'utilisation sans connaissance au préalable. En un mot : fantastique! (prix: 395 FF)

Du côté du stand de **CCI** j'ai remarqué "***Numérologie***" un logiciel qui permet de connaître votre caractère d'après les chiffres. Je cite l'auteur (salut **BLS**) : "L'ordinateur, grâce à sa rigueur mathématique, permet le calcul de votre numérologie à partir de votre nom, prénom et date de naissance. Le résultat de cette étude de caractère peut-être sorti sur votre imprimante". Renseignements: MicroLudic 145 Grand Rue,B-6000 Charleroi.

Certains se rappellent peut-être l'article au sujet d'une interface disque dur PC dans l'***A-News*** du mois de septembre. A simple titre d' indication une interface SIMILAIRE est disponible en Belgique (à un prix NON similaire: 9900 FB = 1700 FF). Pour rappel il s'agit d'une interface fonctionnant avec un contrôleur type OMTI-5528 où ST11M/R et un disque dur de type PC. (!Autoboot compris!) L'interface pilote le contrôleur (Place son BIOS à la bonne adresse) et peut comme un contrôleur PC piloter deux disques durs. Donc il faut: une interface + un contrôleur PC + 1 où 2 disques dur PC (+Alim). Le contrôleur OMTI (500K/s) est plus rapide que le ST11 dont la vitesse de transfert (cela en fonction du disque dur) dépasse où approche celle de l'A590 (180 K/s) qui d'ailleurs à l'aide du XT.Device marche suivant un principe identique. (L'A590 est équipé d'un disque dur type XT avec contrôleur RLL). Bref pour plus de détails vous pouvez vous reporter à l'article du mois de septembre. Vu le 13 avril dans le catalogue d' AmigaCity Tél: international + (0)2/736.61.11

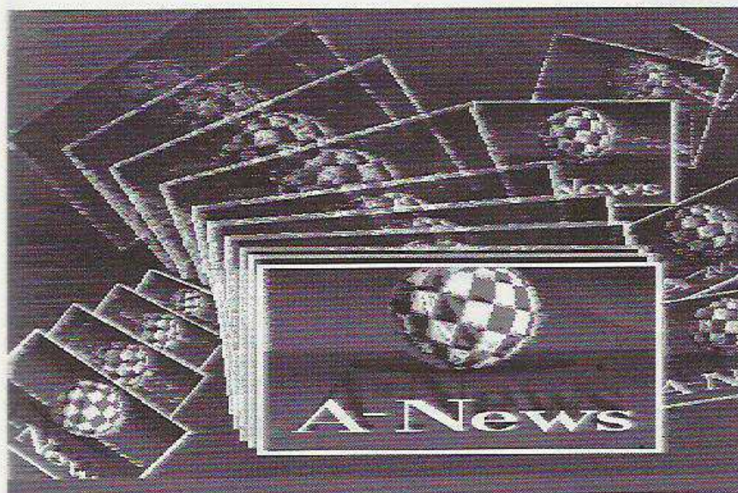
A propos de bidouille voici trois photos qui visualisent ce qu'il est possible de fabriquer avec un A500. La première photo vous montre comment il faut découper votre Miga avec précision afin de le monter dans "un tower". La deuxième vous montre deux HD de type PC qui sont dirigés par un contrôleur de type ST11R (l'interface est similaire à celle décrite brièvement plus haut) et enfin la troisième vous montre le résultat final. (avec souris sans fil)... Sachez enfin que ce monstre est équipé de la carte Atonce et fonctionne parfaitement... (Merci pour les photos à Gaëtan Prouvost)

Il y avait également des concours ce 13 avril: Après qualifications un tournoi, organisé autour du jeu ***SpeedBall II***, a été gagné par Mr Nicolas Degouys heureux gagnant d'une souris optique offerte par **AmigaCity**. Le tirage au sort des cartes d'entrées a été remporté par Mr Pirali Bernard qui gagne le logiciel ***DemoMaker*** offert par Design System, une extension mémoire allant à Villem Francis et une deuxième à Rulens J-F. Les extensions mémoires étant offertes par **Promigos** et **Parallel Computer**. Les veinards devraient recevoir sous peu leur lot si ce n'est déjà fait!

En conclusion j'aimerai remercier, en mon nom, et au nom de toutes les personnes ayant passé le 13 avril une journée agréable, Mr **Jean-Pierre Vanbostal** qui s'est dévoué sans compter pour l'organisation de cette Amiga Public Domain II. Merci aussi à tous ceux ayant apporté leur aide et leur bonne humeur ce jour là!

A plus!

Xavier Leclercq



Côté Animation

Lorsque vous générez une animation 3D, il est évidemment précieux de pouvoir y faire des retouches. Là, SPECTRACOLOR s'impose en utilitaire idéal. Imaginez les mêmes fonctionnalités que DPAINT III appliquées à l'image calculée. Ajout de titrages dynamiques, importation de brosses IFF de tous logiciels, y compris ceux qui travaillent avec 32 malheureuses couleurs! Une option du logiciel dans le mode animé est particulièrement spectaculaire: au lieu de définir par coordonnées le déplacement d'une brosse, vous pouvez dessinner à la souris le chemin que va suivre votre oeuvre d'art. Pour ce faire, activez l'option Path et déplacez votre souris dans l'écran; non seulement la brosse suivra, selon le nombre d'images désiré, mais en plus elle suivra le rythme que vous imposez au mouvement. Il n'existe aucun programme 2D qui propose ce type d'option, à ce jour, sur notre machine. SPECTRACOLOR s'impose donc, non pas comme un logiciel de dessin, mais comme un logiciel de retouche.

Côté Conclusion

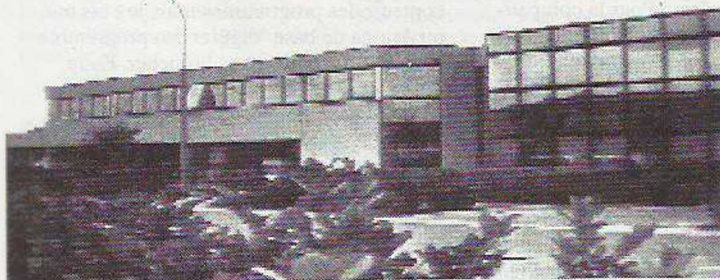
Il ne convient pas d'apprécier un logiciel comme PHOTON PAINT dans le présent article, mais d'évaluer les nouvelles fonctions qu'il apporte dans sa version SPECTRACOLOR, à savoir toutes celles que nous connaissons sous DPAINT III, avec en plus, la transparence, le wrapping, le tout avec des brosses animées.

J'ai aimé:

- les trajectoires définissables à la souris.
- les possibilités de transparence des brosses.
- la possibilité de manipuler des brosses animées HAM à la manière de DPAINT III.

J'ai regretté: - la mauvaise gestion du mode HAM.
- une lenteur omniprésente, même si l'on utilise une carte accélératrice.

Si SPECTRACOLOR s'impose comme l'outil idéal pour retoucher les animations provenant de logiciels d'images calculées, du fait de ses fonctionnalités de manipulation de brosses, en revanche, ce soft n'exploite pas au mieux les 4096 couleurs simultannées pour être utilisable en tant que palette graphique.





CD-ROM XETEC



Présentations d'usage

L'engin que j'ai eu entre les mains répondait au doux nom de CDx-650 CD ROM System de Xetec.

C'est une grosse boîte (il existe des lecteurs de CD-ROM beaucoup plus petits) de 35.5 cm de large pour 30 cm de profondeur et 6 cm de hauteur. Sur la face arrière se trouvent: une prise pour le cordon d'alimentation, un interrupteur général, le connecteur pour le contrôleur SCSI de votre Amiga et un connecteur pour raccorder un autre periphérique SCSI derrière le lecteur de CD-ROM.

En face avant, vous trouverez bien sûr le 'panier' qui contiendra votre CD-ROM, un bouton d'éjection, une led témoin d'activité, une sortie casque (car le lecteur Xetec peut lire les CD audios) et enfin un bouton de réglage de l'intensité sonore.

Le logiciel d'installation est trés simple d'emploi et tout cela est totalement compatible 2.0 et A3000 (j'en profite pour ouvrir une parenthèse: tous les programmes et cartes qui sortent en ce moment et qui sont compatibles 2.0 se repèrent grâce à une petite étiquette autocollante sur le package annonçant 'AmigaDos Release 2 Compatible', les produits récents n'ayant pas cette étiquette ont donc toutes les chances de planter sous 2.0). Attention, seuls les contrôleurs SCSI relativement récents (en fait ceux qui offrent une implémentation complète du standard SCSI) seront à même de piloter ce lecteur de CD-ROM.

Au moment de ce test, les contrôleurs reconnus par le lecteur et son logiciel d'installation sont déjà nombreux, et je vous conseille de contacter le dynamique Aymeric de la Vaissière d'**Avancée** pour savoir si votre contrôleur en fait partie. Citons tout de même les plus courants: A2091, A590, contrôleur de l'A3000, Trumpcard Pro et GVP HC série II. Le lecteur Xetec est bien entendu compatible avec le standard ISO 9660.

ISO 9660, Kesako?

Cà y est, le mot est lâché, dès que l'on parle de standard en informatique, c'est la pagaille. Il faut dire que depuis quelques temps, les CD machinchose sont fichtrement à la mode, jugez-en plutôt: CD-ROM, CD-PROM (CD-ROM inscriptible), CD-R (CD-ROM effaçable), CD-I (un enfer pour les programmeurs), CD-TEL (pages au format videotext sur le canal gauche d'un disque compact et sons sur le canal droit) etc... Juste pour le plaisir, notons également l'arrivée des premiers CD-MIDI: la séquence MIDI correspondant au titre que vous écoutez est stockée dans les 'subcodes'. C'est complètement fou et on en reparlera dans la Portée.

L'un des principaux problèmes est bien sûr de savoir s'il est possible de lire un disque au format 'concurrent': si le passage d'un CD-ROM sur un lecteur CD-I, CD-PROM ou CD-R ne devrait pas poser de problèmes, on ne peut pas en dire autant du passage d'un CD-R sur un lecteur CD-ROM: c'est virtuellement possible, mais bon, cela dépend en grande partie de la technique utilisée par le constructeur... C'est la norme ISO 9660 (tiens, tiens...) qui définit le coeur standard à tout lecteur de disques CD-ROM. Les normes physiques sont l'oeuvre du duo infernal Sony/Phillips, tandis que les normes logiques ont été définies par le HSG (High Sierra Group). Le tout a été adopté par l'ISO en 1988. Tous les lecteurs de CD-ROM classiques, pour ordinateurs, pour échantillonneurs pros, etc... étant à cette norme ISO 9660, cela nous garanti notre méga-dose de données... Pour la compatibilité avec les types de CD-ROM dérivés, là, méfiance...

Nous autres, amigaistes avertis, pensons évidemment aussi à une autre drôle de bestiole, toute droit sortie de l'imagination fertile de Monsieur Commodore: le CDTV (Commodore Dynamic Total Vision). Le 'Cà Devient Trés Valable' (c'est mon p'tit nom pour le CDTV) étant compatible ISO 9660, il pourra donc lire les mêmes CD ROM que le lecteur Xetec. Quant à faire passer une application programmée du CDTV sur un Amiga doté d'un lecteur de CD-ROM, nous sommes ici tributaires des éventuelles petites différences de conception entre les deux machines. Le responsable d'Avancée m'a dit avoir tenté l'expérience avec succés. Ceci dit, en ce qui concerne les données pures il ne devrait y avoir aucun problème.

Alors, qu'est-ce qu'on mange?

Retour au lecteur Xetec: finalement, que peut on lui donner à manger?

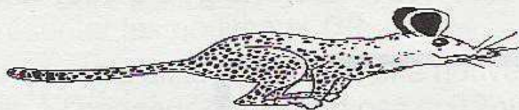
- Tout d'abord le CD-ROM fourni avec: 'Fish & More: public domain library volum 1' qui rassemble sur un seul disque les 360 premières disquettes de la collection Fish et 120 disquettes provenant d'autres collections. Les chiffres parlent d'eux-mêmes: 70 animations, 720 images, 700 icônes, 1700 utilitaires, 7500 fichiers sources, etc... Remarquons au passage que ce seul disque pourrait rentabiliser l'achat du CD ROM Xetec. En effet, si vous avez les disquettes Fish de 1 à 360, en se basant sur un prix unitaire de 20 francs, votre amour du DomPub vous a déjà couté la bagatelle de 20*360 soit 7200 francs, ce qui est déjà supérieur au prix du lecteur Xetec (6500F pour le modèle externe, 5500F pour le modèle interne pour l'A2000). Et je ne compte même pas les programmes des autres collections présents sur le CD-ROM...

- Ensuite, tous les CD-ROM contenant des données pour IBM, Mac etc... A titre d'exemple j'ai essayé un CD-ROM de litterature édité par Act/Cedic Nathan pour PC: '1000 ans de culture française': 380 auteurs majeurs, marginaux ou inedits, 800 oeuvres et 1200 grands textes, 111 themes, et 11 genres... J'ai vérifié -s'il en était besoin- que l'on pouvait effectivement récupérer les données mais je vous rassure tout de suite, je n'ai pas tout lu! Evidemment, un CD-ROM peut aussi contenir des programmes mais je vois mal un Amiga de base 'digérer' un programme Mac, par exemple, sans broncher. Etant donné qu'il existe déjà pas mal de CD-ROM contenant des données graphiques ou textuelles pour les ordinateurs cités plus haut, le développement de programmes de conversion de fichiers me semble un bon investissement, c'est une direction que semble par ailleurs prendre la société Avancée.

- Enfin, les disques en provenance du CDTV, mais malgré le nombre impréssionnant de titres annoncés, ils ne sont pas légion, et l'arrivée prochaine du CD-I dans nos contrées risque de provoquer un certain malaise, voire même un malaise certain.

Le CD ROM Xetec est importé par Avancée ,93 avenue du Général Leclerc, 75014 PARIS. tel 48 92 52 48. fax 48 92 52 48.

Souris et trackballs: comment choisir ?



De gauche à droite: notre chère amie la souris Amiga, l'optique de Golden Image, la souris sans fil de Practical Solutions, la Speed Mouse, et en haut le trackball Contriver

Où l'on part de considérations zoologiques en s'inspirant des propos d'un personnage célèbre, pour arriver à des considérations économiques inattendues.

Chez les souris, il y a des souris à fil et des souris sans fil; il y a aussi des souris à boule et des souris sans boule. En conséquence, il y a des souris à fil à boule et des souris à fil sans boule; par contre il n'y a pas de souris sans fil sans boule, mais il y a bien une souris avec boule mais sans fil.

Ayant à l'occasion exhalé mon vocabulaire le plus choisi pour avoir raté une balle vicieuse dans Arkanoïd ou perdu la boule dans MarbleMadness! parce que ce ***$}[&£?%** *(tiens, où est le signe racine carrée ? il y a toujours une racine carrée dans les injures ! Amortilla, au secours !) de câble de souris s'était accroché dans un élément du fouillis ambiant, j'ai salivé dès que j'ai vu dans AmigaWorld une pub pour une souris sans câble.*

Quelque temps après, la voyant offerte à 770 F plus 30 F de port dans une pub de BUS +, je l'ai commandée, et reçue par Colissimo le quatrième jour ouvrable après l'expédition de la lettre de commande. Bravo à BUS + (publicité non payée) et aux PTT.

L'essai de cette souris sans fil m'a donné à réfléchir sur les caractéristiques des souris et leurs performances.

Une souris sans fil apporte-t-elle réellement quelque chose ? Et une souris optique ? Que vaut la souris livrée par Commodore avec l'Amiga ? Et le ***trackball*** *? Que fait l'ANC ?*

1 - La souris Commodore

Pas grand'chose à dire, tout le monde la connaît; elle marche bien, sa résolution nominale est de 200 points par pouce, en pratique on mesure 188 points (mesure à + ou - 5 points).

La prise en main est bonne, on peut reposer les doigts sur les bords de la souris, à côté des boutons.

On peut lui reprocher d'être assez lourde, et surtout la rigidité excessive de son câble.

2 - La souris Speed Mouse

Un jour, mon fidèle revendeur (*Janal* à *Grenoble*, pour ne pas le nommer) , me montre une souris à 250 F et me dit:"Essayez-la et dites-moi ce que vous en pensez ".

Franchement, je ne pensais pas qu'il puisse y avoir une telle différence entre deux souris parfaitement conventionnelles. C'est aussi une souris à boule et à fil, mais elle est ultra-légère, son câble est très souple, elle m'a semblé très agréable, au point que c'est devenu ma souris habituelle.

Son prix s'explique en partie par sa fabrication à *Taiwan*, en partie par le côté très primitif de son électronique: en effet, pour mettre en forme les signaux de ses encodeurs, pas de circuit intégré, mais quelques transistors et résistances.

Résolution mesurée : 191 points par pouce.

3 - La souris sans fil
"Cordless Mouse" de Practical Solutions.

On connecte le récepteur à l'*Amiga*, on active la souris en pressant un bouton

Principes de fonctionnement de la souris

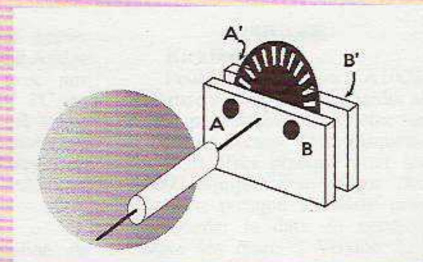
Je ne vais parler ici que de ce qu'il est strictement nécessaire de savoir pour juger de la performance d'une souris en matière de résolution et de vitesse.

1. Principe de base

Chacun de nous a un jour ouvert la souris de son *Amiga*, par curiosité bien sûr, mais aussi parce qu'on n'arrive pas toujours à bien nettoyer le mécanisme par l'ouverture ad hoc.

Le mécanisme représenté à la *figure 1* a donc beaucoup de chances de vous être familier, à part qu'il y en a deux, puisque tout déplacement dans un plan peut se décomposer selon deux axes.

La boule entraîne un galet cylindrique, sur l'axe duquel on voit une roue ajourée. De part et d'autre de cette roue, et placés



selon un diamètre, on trouve des couples photodiodes/phototransistors.

Lorsqu'une ouverture commence à démasquer la photodiode A, on obient un front par exemple positif; ensuite la diode est de nouveau masquée et on obtient un front négatif.

La diode B est placée de manière à ce que les cycles d'éclairement des diodes A et B se chevauchent, en termes techniques on dit qu'ils sont en quadrature.

Ce qui est important, c'est que ce chevauchement permet de déterminer le sens du mouvement du disque ajouré.

En effet, si un front du signal A est



latéral (car, étant sur piles, elle se désactive automatiquement après 10 minutes sans manipulation); il tombe bien sous le pouce pour un droitier. Un gaucher l'activera sans difficulté avec l'annulaire. La prise en main est différente, la souris étant plus plate, on doit tenir l'index et le médius plus pliés pour actionner les boutons. C'est sans doute une question d'accoutumance.

Essayons la souris.

Lorsqu'on actionne quelque chose, une petite lampe rouge clignote sur le récepteur pour bien indiquer qu'il y a transmission. De prime abord, çà marche, on arrive à poser un pixel avec précision dans *Deluxe Paint* ou *Sculpt*.

L'angle sous lequel le récepteur doit voir la souris est conforme à ce qui est écrit dans la doc, à savoir 45 % de part et d'autre de l'axe dudit récepteur. En fait, il tolère plus, et ceci tant horizontalement que verticalement, ce qui permettra des installations astucieuses sans fil qui traîne sur la table. Il ne faut toutefois pas d'obstacle opaque entre la souris et le récepteur, les infrarouges émis n'étant pas assez puissants pour rebondir sur les parois de la pièce, comme c'est le cas pour certaines télécommandes ou certains systèmes de commande à distance d'éclairage. De plus, la *LED* de la souris ayant une lentille incorporée, le faisceau émis est étroit. Un simple crayon tenu verticalement à 5 cm devant la *LED* intercepte le rayon émis. Il faudra donc disposer d'une plage dégagée devant la souris; on ne gagne pas grand'chose sur le plan de l'encombrement par rapport à une souris ordinaire, je dirais même plutôt le contraire.

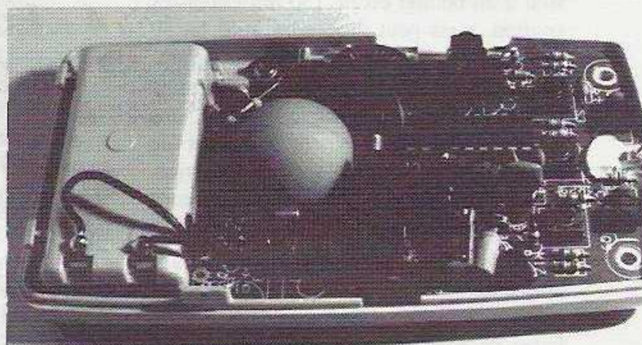
Eh bien, essayons *MarbleMadness!* Catastrophe, pratiquement pas moyen de dépasser le début du deuxième tableau, et d'éviter la méchante boule noire. Les réactions ressemblent beaucoup à ce que j'ai observé en jouant à *MarbleMadness!* à deux . Avec de l'entraînement, je suis arrivé au dernier tableau, mais il m'a fallu complètement rééduquer mes réflexes. En particulier, toute action demandant une pression sur le bouton gauche de la souris pendant un mouvement (mode accélération), est vouée à l'échec. Voyons Arkanoïd. Là, le contrôle latéral de la raquette marche bien, mais les fonctions de tir ont un retard visible.

Retournons à l'atelier, avec l'accélérateur de souris en fonction. Pas fameux. On a une impression *"caoutchouteuse"*.

J'ai prêté l'engin à plusieurs personnes, dont mon revendeur qui ne l'avait pas en magasin, et qui était intéressé à la voir, toutes m'ont dit avoir eu l'impression d'une certaine mollesse et d'un certain retard dans les réactions.

J'ai alors réessayé *MarbleMadness!* en mettant au préalable en service un programme ralentisseur destiné à faciliter l'utilisation de l'*Amiga* aux handicapés. Dans cette configuration, j'ai éprouvé à peu près les mêmes facilités et difficultés qu'avec la souris ordinaire, à part toujours des ennuis lorsqu'il faut presser le bouton de gauche pendant le déplacement.

Ceci est bien sûr à mettre sur le compte de la nécessité de traiter les signaux en série en vue de leur transmission par le faisceau infrarouge. Ce dernier est modulé à une fréquence d'environ 30 kHz, de manière à éviter des interférences dues à l'emploi éventuel d'autres dispositifs émettant en infrarouge; les informations sont codées sous la forme d'un train d'impulsions modulées en durée.

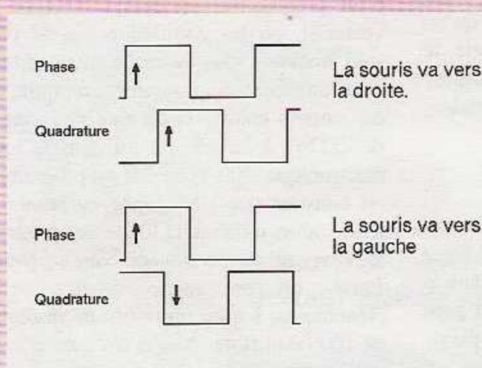


La souris sans fil découverte

Des mesures à l'oscilloscope, pas très commodes car je ne disposais pas d'un oscilloscope à rémanence, m'ont montré que l'intervalle de temps qui sépare l'établissement du contact sur le microswitch du bouton gauche de la souris, et l'arrivée du signal sur la broche 6 du connecteur de l'*Amiga*, intervalle nul - à la vitesse de la

immédiatement suivi d'un front du signal B de même sens, c'est que la souris se déplace dans une direction si ces fronts sont de sens opposés, c'est que la souris se déplace dans la direction opposée .

Par ailleurs, tous ces signaux sont



envoyés à l'*Amiga*, où un compteur compte en permanence les fronts, quel que soit leur signe, et les décompte lorsque le mouvement s'inverse.

2. Résolution.

Pour avoir une idée de la résolution de la souris, voici le calcul que l'on peut faire, en constatant que :

- le disque ajouré a 24 ouvertures
- le galet cylindrique a environ 4 mm de diamètre.

Tout se passe comme si c'était lui qui roulait directement sur le tapis; lorsqu'il fait un tour, la souris a donc parcouru 4mm x 3,14 , soit environ 12,5 mm, ou encore un demi-pouce. Chacune des 24 fenêtres du disque ajouré cause, comme nous l'avons vu, l'émission de 4 fronts (montée et descente, signaux normaux et signaux en quadrature), ce qui donne 96 impulsions au demi-pouce, d'où la résolution annoncée pour la souris de l'Amiga, soit 200 points par pouce (dots per inch).

Que représente ce chiffre d'un point de vue pratique ?

Cela dépend évidemment de la manière dont est utilisée l'information fournie par la souris.

Le *hardware* de l'*Amiga* se contente de compter en permanence les impulsions reçues et de stocker le résultat dans des registres.

Les programmes les plus répandus, comme *Intuition* (c'est le programme qui gère l'*Atelier*) ou les programmes de dessin *"bitmap"*, comme *Deluxe Paint* ainsi que la plupart des jeux, se servent de ces informations pour déterminer la position à l'écran du pointeur, lequel ne peut pas effectuer de déplacement inférieur à la dimension d'un pixel.

Prenons le cas d'un écran " haute résolution ", et considérons ce qui se passe le long de l'axe horizontal.

La largeur nominale de l'écran est de 640 pixels. Si l'on fait correspondre 1 pixel à une impulsion de la souris, on voit que le déplacement du pointeur sur la largeur de cet écran demandera 640/200 pouces, soit environ 8 cm de déplacement de la souris. Ceci correspond à la position "1" du réglage de la sensibilité de la souris dans Preferences.



lumière près - dans le cas de la souris d'origine, est de l'ordre de 50 millisecondes dans le cas de la souris sans câble. Sans être catégorique, je crois pouvoir dire que ce délai est du même ordre de grandeur pour la transmission des signaux relatifs aux mouvements de la souris.

Sachant par ailleurs que le temps de réflexe d'un individu normalement constitué , entre la parution d'un signal optique et l'établissement d'un contact par pression d'un bouton est de 150 millisecondes environ, mais peut descendre à 40 ou 50 millisecondes s'il anticipe ce qui va se passer et exerce une pré-tension sur les muscles de la main, on voit que la souris sans câble double pratiquement le temps de réaction. Cette souris n'apporte donc rien, au contraire, dans un domaine où l'absence de câble pouvait être un plus.

Enfin, après l'avoir remontée, l'axe horizontal était mort. Un examen à la loupe m'a permis de déloger deux gouttelettes de soudure gentiment collées entre des traces, malgré le vernis. La souris remarche, mais cette inspection a attiré mon regard sur un certain nombre de détails de réalisation pas vraiment soignés, l'ensemble donnant pourtant à première vue un aspect bien fini.

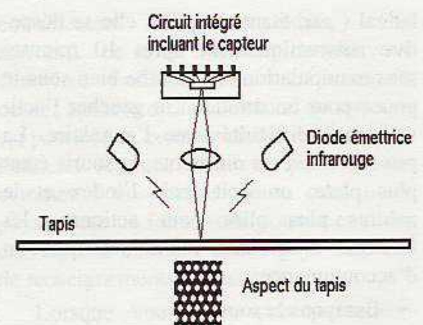
La mesure de la résolution m'a causé quelques problèmes. En effet la résolution apparente varie en fonction de la vitesse de déplacement ! Plus on va vite, plus il faut faire de distance sur le tapis pour que le pointeur traverse l'écran. La seule explication possible est que le système de transmission infrarouge n'arrive pas à suivre et perd des impulsions en route. Cela n'a pas grande importance quant au résultat final, puisqu'en arrivant à destination, on ralentit le mouvement; néanmoins, ceci est certainement l'une des raisons des impressions bizarres ressenties par divers utilisateurs.

J'ai donc compté les fentes d'une roue d'encodage et mesuré le diamètre des galets, cela correspond à une résolution de 183 points par pouce.

4 - La souris optique de Golden Image

Cette dernière est un morceau de choix en matière de technologie.

C'est une souris avec fil mais sans boule. Elle est livrée avec un tapis couvert de petites pastilles blanches (diamètre environ 0.25 mm) disposées en quinconce sur un fond noir. Reportez-vous à la figure 3. La face inférieure de la souris révèle deux diodes infrarouges montées de manière à éclairer une plage du tapis; juste à la verticale de la plage éclairée, on voit une petite lentille en plastique. A l'intérieur, face à la lentille en plastique, il y a un circuit intégré encapsulé dans un matériau transparent, de manière à ce que la puce soit visible. La lentille forme sur une région de la puce une image des pastilles du tapis. L'examen au microscope montre que cette région de la puce est organisée suivant un pavage de 4 x 4 cellules photosensibles carrées. Le reste du circuit intégré analyse les images ainsi recueillies, les traite et restitue les signaux



X et Y, ainsi que les signaux en quadrature. Ces signaux, pour être propres, n'en présentent pas moins à l'oscilloscope un aspect assez erratique, car tout dépend de l'angle que fait la trajectoire de la souris avec les directions principales du réseau de pastilles. Néanmoins, le fonctionnement est irréprochable.

Cette souris est très légère, le câble est souple et il n'y a pas d'encrassement de la mécanique à craindre.

La résolution annoncée est de 250 points par pouce , mais la mesure ne donne que 160 points par pouce ! On obtient un peu mieux en inclinant le tapis pour que la



En position "2", on prend en compte seulement une impulsion de la souris sur 2, en position "4", une sur 4. Cela signifie que pour balayer tout l'écran, on devra dans ce dernier cas déplacer la souris d'environ 32 cm. On a alors une souris beaucoup plus " lente ", d'où l'impression fallacieuse d'une meilleure sensibilité. En fait, l'expérience montre bien, si l'on fait attention, qu'il n'est pas plus facile, en 640 x 400, de positionner le pointeur à 1 pixel près en position " ralentie " qu'en position " rapide ". Pour passer d'un pixel au pixel voisin sur l'écran, on devra faire parcourir à la souris 4 fois plus de chemin, mais le saut du pointeur dudit pixel à son voisin se décidera sur l'espace nécessaire pour déclencher l'envoi d'une impulsion par la souris, c'est à dire sur l'amplitude du mouvement nécessaire au passage de l'état d'éclairement à l'état d'occultation (ou l'inverse) d'une des *photodiodes*. Cette amplitude ne dépend évidemment pas de ce que l'ordinateur fait du signal par la suite, elle ne dépend que des caractéristiques matérielles de la souris.

Par contre, le pointeur étant sur un pixel, il y a en mode " ralenti " une plage de mouvement de la souris, correspondant à 4 impulsions, soit environ 0.5 mm, dans laquelle on restera sur ce même pixel, alors qu'en mode *"rapide"*, cette plage ne sera que d'environ 0.12 mm. Cette plage plus large en mode *"lent"* apportera un avantage décisif, en réduisant les chances qu'en pressant l'un des boutons de la souris, le léger mouvement que cela peut entraîner ne fasse sauter le pointeur au pixel voisin.



Pour vous en convaincre, chargez *Deluxe Paint* en 640*400, cliquez dans la loupe, prenez comme pinceau le plus petit carré (un pixel) et positionnez des pixels en laissant un blanc entre deux; en déplaçant la souris, vous constaterez qu'en utilisant la loupe, il n'est pas plus difficile de poser un point en mode " rapide " de la souris qu'en mode lent. Ceci montre bien que le résultat final dépend bien plus de la manière dont le programme traite l'information que de la résolution effective de la souris.

Pratiquement, une souris qui serait annoncée à 250 ou 300 points par pouces n'apporterait, à mon avis, pas grand'chose de plus.

La chose serait différente dans le cas d'un programme de dessin du type dit vectoriel, où les coordonnées d'un point sont stockées sous la forme d'un nombre: au minimum, si le programme ne traite que des entiers courts, la gamme couverte va de -32767 à 32768. En utilisant la loupe électronique dans ce genre de programme, on constate que l'on gagne en résolution réelle, alors qu'avec la loupe des programmes travaillant en *bitmap* comme *Deluxe Paint*, on ne gagne qu'en confort. Néanmoins, à quoi servirait une résolution de 1000 points par pouce, car pour pouvoir séparer deux points, il faudrait être capable de déplacer la souris par incréments de 25 microns et, à supposer qu'une souris le permettre, qui a une main capable de réaliser des déplacements de cet ordre ? Ce n'est pas pour rien qu'il y a des vis micrométriques sur les instruments de précision.



Avancée

Beaucoup vous les promettent!!! Nous Vous les apportons.

Tél: (1) 48.92.52.48 Fax: (1) 48.92.52.44

93, avenue du Général Leclerc - 75014 Paris (Adresse Postale)

Revendeurs Contactez Nous !

SpaceArt 2001

4 fonctions principales:
* Affichage **24 bits**
* Digitalisation temps réel
* Genlock 24 bits
* Chroma Keying

-> 1,5 Mo de RAM 32 bits - Processeur vidéo TI 34010
Résolution: 512 * 625 (parfaite pour vidéo)
Option 1024 * 625
Entrée/Sortie **Composantes RGB** + SYNC
fonctionne sur tout moniteur vidéo
affiche Sculpt RGB, REAL3D, Caligari, 3D PRO, etc
avec splitter RGB (VHS SVHS Y/C)

-> **Logiciel** gérant la vidéo et la retouche d'images
gestion de masques pour brosses et images
outils de dessin de masques
Zoom avec interpolation (pas de mosaiques)
Compatible **2.0** & **AREXX** (50 fonctions)
Clavier et Macros redéfinissables
Nombreux **Filtres**: Gauss, Laplace, Sobel, Gamma,etc
-> Logiciel **VDPaint 24** de dessin disponible

16 millions de couleurs sur Amiga

+ 4 mois de mise à jour logiciel: **13 500F HT**

SVM — La Presse en parle — ST-MAG
AMIGA NEWS
AMIGA REVUE

Xetec CDROM System 650 MégaOctets

Lecteur de CD ROM
Livré avec le CD ROM *FISH & MORE*
contenant les 360 premières FISH et
120 disquettes d'autres collections, soit
70 animations, 720 images,700 icones,
450 sons, 280 musiques, 600 instruments, 180 jeux,
1700 applications/utiliaires, 7500 fichiers sources,
35 démos commerciales, 48 langages de
programmations, etc,etc,etc
Apparait comme un méga disque rempli de tiroirs.
Une mine inépuisable! idéal pour **AmigaVision!**
-> Il permet d'utilitser sur tout Amiga les Titres **CDTV**
bientôt disponibles.
-> C'est aussi un lecteur **CD AUDIO HIFI Stéréo**

Ecran Amiga de Contrôle



Permettant d'écouter le son Compact en multitaches
-> *Compatible* CDTV, Macintosh & PC (ISO 9660)
-> nécéssite un contrôleur SCSI

Modèle ***externe*** pour tout Amiga **6500F TTC**
Modèle ***interne*** pour Amiga 2000 **5900F TTC**

REAL 3D

ACTIVA International
"Le" soft
Intuitif
Rapide
Puissant
"L'Animateur"

Le nouveau standard de l'animation et du Ray*Tracing
Un logiciel de 3D hyper rapide avec Ray-Tracing, Modeleur 3D, textures, mapping et animation.

Nouvelles possibilités avancées:
* Anti-aliasing ajustable sur 9 niveaux
* sortie de fichier 24 bits IFF
* Affichage direct sur cartes 24 bits VD 2001 et Harlequin
* conversion TARGA-VISTA 1024 * 1024 pixels
* importation de scenes Sculpt4D
* formats d'animations Anim5, Fast Delta et Small Delta

La puissance des fonctions de REAL
* Solid Modeleur 3D
* opération booléenne entre objets
* Ray Tracing ("lancé de rayons"
* construction hierarchique des objets
* nombre illimité de sources de lumière
* rendu de texture 3D (BUMP= vagues, pierres, etc)
* fonction Macro pour symétrie ou animations

L'incroyable vitesse de calcul de REAL 3D
* Rendu d'images hyper rapide
* Plusieurs modes de rendu (Fast, Photo, Outline,etc)
* Recalcul d'une portion d'image dans un mode différent
* Calcul mosaique de l'image pour aperçu rapide

* Rendu en mode HAM entrelacé ou non
* Rendu en niveaux de gris haute résolution

REAL 3D Texture mapping:
* texture mapping 3D
* projection d'image IFF selon sept modes
* Définition de matériaux à l'aide de nombreux paramétres:
Transpare... Brillance, Réfraction, Turbidité(fumée), spécul... ...do propre.

... des animations fil-de-fer en temps "REAL".
* ...e fil-de-fer
* ...ontrole des animations en fil-de-fer
* positionnement en temps réel de la caméra, de l'observateur, et de l'image.
* controle de la taille et de la distance
* information précise sur la position de l'observateur et dans l'animation.

Animation avec REAL 3D
* format Anim5 standard
* DeltaFile animation
* Dessin de trajectoire à la main
* Animation interactive
* Animation en fil-de-fer
* Mouvements et trajectoires pour chacun des objets, pour l'observateur et pour le point de vue.

Exclusivité Avancée

REAL 3D existe en 3 Versions:
Amateur: 1800F TTC **PRO**: 3400F TTC **TURBO**: 4400F TTC
Licences multiples pour Centre de Formation et Education

Pack Images 24bits CD ROM System 7800F

Contrôleurs 2000 XETEC SCSI:

FastCard Plus
1950 F
Support mémoireSimms2,4,8Mo
SCSI rapide DMAx,
Autoboot
Possibilité réseau SCSI
connecteur externe

MiniFastCard
990 F
carte courte rapide
(idem FC Plus)
sans mémoire
kit d'extension connexion externe
idéal pour CD ROM

Pack PAO CD ROM

Upgrade Editions & Avancée proposent

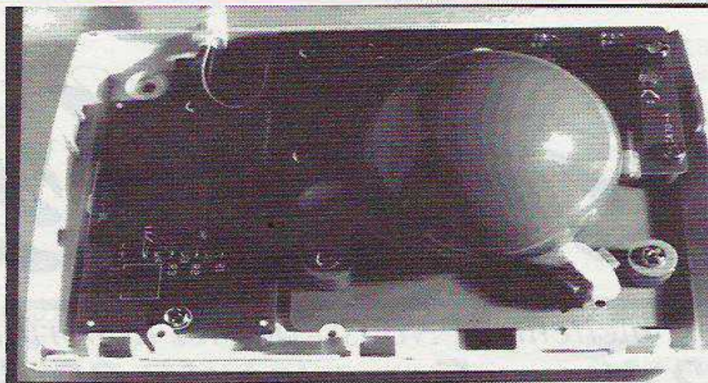
Publishing Partner Master **2.1**

En Français, avec polices Compugraphic, Postscript type 1, Import fichiers PC, MAC, IFF 24 bits, Palette PANTONE en option.

plus
CD ROM System
plus
CD PAO ClipArt
9990 F

Les plus d'Avancée:

Réseau Formation: Nous vous formons pour que vous utilisiez l'Amiga à 200%
Exemples Thêmes : Images de Synthèse - Intégration Vidéo - Nous contacter!


A l'intérieur du trackball

souris suive une trajectoire dans l'axe d'une ligne de pastilles. La résolution est alors de 170 points par pouce. Le problème se situe au niveau du tapis, qui compte 18 pastilles environ au cm, ce qui donne bien, à 4 impulsions par pastille, environ 180 points par pouce. Ma grand'mère avait l'habitude de dire: " Le papier se laisse imprimer ..".

Ceci dit, je n'ai pu constater aucune différence réelle au niveau des performances, que ce soit en dessin à main levée dans Deluxe Paint, ou lors de l'exécution d'un jeu rapide (*Arkanoïd*, *Marble-Madness*).

5 - Le trackball Contriver

Il existe plusieurs sortes de trackballs pour l'*Amiga*; je n'ai pu me procurer que celui de Contriver (prêt de Janal, pour changer, comme pour la souris optique *Golden Image*), la maison qui devait prêter un *Amtrack* à *A-News* ne l'ayant pas fait pour une raison qui m'échappe.

Je crois bien que les premiers trackballs sont apparus sur des consoles de jeu, la boule étant de grand diamètre et manipulée avec la paume de la main.

Les premiers trackballs pour ordinateurs sont apparus sur des systèmes de calcul et de dessin industriel, ou des systèmes d'échographie en cardiologie, où ils étaient incorporés au clavier. On les voit



revenir sous cette forme sur le clavier de certains ordinateurs portatifs.

Pour un trackball, la résolution en points par pouce n'a pas de sens, puisqu'il ne se déplace pas, et qu'il n'y a pas lieu de faire des comparaisons entre un mouvement de la main et un mouvement du bout des doigts.

La sensibilité m'a semblé adéquate. Ce qui est plus difficile, c'est de s'éduquer à manipuler la boule et les boutons de la même main. Les premiers trackballs dont je parlais plus haut ne servaient qu'à déplacer le pointeur ou le mobile, les fonctions d'enregistrement ou de tir étant assurées par l'autre main.

Les deux avantages principaux du trackball sont:

- l'indépendance des mouvements de la boule et des pressions sur les boutons. Le pointeur ayant été amené à un endroit précis de l'écran, on peut lever la main et actionner un bouton sans craindre un déplacement accidentel
- l'encombrement vraiment minimal. J'ai fait l'exercice de n'utiliser que le *trackball* pour faire le dessin de la *fig. 1.* à l'aide de *Deluxe Paint III.* Comme attendu, le trackball s'est révélé très commode pour les positionnements précis, mais, chaque fois qu'il fallait aller chercher une fonction dans un menu déroulant, quelle galère ! Pour dessiner, il est agréable de se mettre en vitesse lente dans *Preferences*, mais pour aller chercher un outil ou un menu, il faudrait être en vitesse rapide. Le problème est le même avec une

Le choix de la *"rapidité"* de la souris, via Preferences ou des programmes dits accélétateurs de souris, comme ***DMouse*** et ***MachIII,*** apporte en fait un élément de confort. Si l'on condidère l'ensemble main-souris-pointeur-oeil-cerveau, on constate qu'il est plus agréable d'avoir une souris rapide pour aller cliquer dans des icônes, et une souris lente pour certains travaux graphiques.

Enfin, comment accélérer la souris ? Un programme comme *MachIII* vous propose une valeur maximale de 9, auquel cas il suffit de déplacer la souris d'environ 1 cm pour balayer tout l'écran. Au lieu de diviser le nombre d'impulsions donné par le compteur, il suffit de le multiplier pour obtenir le mouvement à donner au pointeur. Mais la rançon est évidente: il n'est plus possible d'amener le pointeur sur tous les pixels de l'écran, du moins sans lever la souris .

Pour chacun des modèles présentés dans l'essai, je donne la résolution en points par pouce mesurée en examinant le déplacement nécessaire pour parcourir horizontalement l'écran de l'*Atelier*, la vitesse étant réglée sur 1 dans Preferences. Pour une résolution de 200 points par pouce, cette distance est exactement de 81.28 mm.

3. Vitesse.

La résolution ou la sensibilité sont une chose, la prise en compte de la vitesse de déplacement en est une autre.

Les facteurs qui entrent en jeu sont la capacité de l'encodeur de la souris, que nous avons décrit plus tôt, à distinguer les passages successifs des fenêtres ajourées de l'encodeur, et par ailleurs la manière dont l'*Amiga* prend en compte la sortie des compteurs.

En entraînant un des galets de la souris *Commodore* par un petit moteur, on constate à l'oscilloscope que l'on obtient encore des signaux de très bonne qualité pour une vitesse de rotation qui correspondrait à une vitesse de déplacement de la souris de 100 pouces (ou 2,5 mètres) à la seconde. Comme on va le voir, ce n'est pas là que se situe la limite.

Les compteurs d'impulsions sont lus, à chaque balayage d'un écran, et le résultat est stocké dans un registre de 16 bits, contenant les deux informations (mouvement X et Y), soit une capacité de 255 points pour chaque axe. La différence entre deux lectures successives donne la vitesse de la souris. Comme il y a 1/50e de seconde entre deux balayages verticaux, la vitesse maximale mesurable correspondra à 255 impulsions 50 fois par seconde, ce qui correspond à une vitesse de déplacement de la souris d'environ 64 pouces par seconde, soit environ 1,5 m/s.

La limite est donc dans la logique du comptage, et il ne servirait à rien d'augmenter la performance en vitesse des encodeurs de la souris.

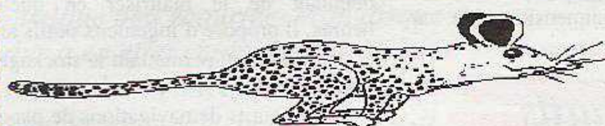
Comme on peut donc s'y attendre, on verra dans l'essai des différentes souris et du trackball, qu'il n'y a pas de différence sensible de performance entre les divers modèles, à une exception près, qui est celui de la souris sans fil . Les raisons de cette exception sont expliquées dans la partie de l'article consacrée à l'essai des différentes souris.

Pierre

souris, mais la manipulation m'a semblé plus pénible avec le trackball, d'autant que sur le modèle de *Contriver* les boutons sont placés à gauche de la boule. Pourtant, il y a sur le *Contriver* une astuce intéressante: les boutons sont en deux parties, en faisant glisser l'une d'elles, on verrouille le bouton en position enfoncée. Ceci facilite un peu le *"dragging"* c'est à dire l'entraînement d'un gadget ou de l' extrémité d'une droite "élastique". Néanmoins j'ai fini par déplacer le pointeur de la main droite, et simuler la pression des boutons par *Alt-Amiga gauche* et *Alt-Amiga droite* !

Bref, comme disent les *Américains*, j'éprouve vis-à-vis du *trackball* des sentiments mélangés. Peut-être les manipulations complexes sont-elles plus faciles avec un trackball *Amtrack* vu la disposition différente des boutons.

La souris optique, la souris sans boule et le trackball sont dotés de 3 boutons.



CONCLUSION

Si vous voulez une souris plus légère et plus vive sous la main que la souris Commodore, ou si vous avez simplement à la remplacer, prenez la Speed Mouse. Le gain d'agrément est significatif et le prix est minimal (250 F environ).

Si vous êtes épris de technologie, la souris optique de Golden Image vous enchantera pour une somme raisonnable (environ 450 F). De plus, vous pourrez dire adieu aux nettoyages de boule et de galets. Elle est légère sous la main, comme la Speed Mouse. Par contre, n'en attendez pas une performance supérieure. Dans ce domaine, je n'ai pu mettre en évidence aucun avantage lié à l'absence de boule ou ni à la résolution annoncée sur l'emballage, et pour cause !

Il faudra une raison sérieuse pour débourser les 750 F environ que vous coûtera la souris sans fil de *Practical Solutions*. A mon avis l'encombrement supérieur de l'installation (dû à la nécessité qu'il n'y ait aucun obstacle entre la souris et le récepteur) compense l'absence de câble. La performance dynamique est inférieure à celle des autres souris, et ceci de manière sensible et mesurable. Vu son prix, cette souris ne se justifie à que dans un cas de commande à distance de l'*Amiga* sans accès au clavier. Ma souris sans fil est à vendre pour 400 F à qui la voudra.

Enfin, avant d'acheter un trackball, essayez dans toute la mesure du possible plusieurs modèles, en passant au moins une demi-heure à essayer de faire quelque chose avec (dessin, jeu ...).

Pour que personne ne s'échauffe et pour tuer toute polémique dans l'oeuf, je vous dirai que les différences d'appréciation de ces divers engins - les miennes ne font certainement pas exception - seront toujours empreintes d'une bonne dose de subjectivité; n'oubliez pas que la souris n'est qu'un maillon d'une chaîne qui comprend entre autres votre main, votre oeil et votre cerveau, la performance de ce dernier pouvant être affectée par l'absorpion consciente ou non de diverses substances aux effets également divers.

Après tout, faites ce qui vous plaît, c'est ainsi que vous serez le plus heureux.

Pierre Ardichvili

HYPERBOOK

L'HYPERMEDIA A LA PORTEE DE TOUS

***Cando* et *UltraCard* nous avaient déja sensibilisé à la notion d'objets au travers de leurs langages et de leurs fonctionnalités respectives.**

Bientôt un autre logiciel, basé sur la même approche fera son apparition : HyperBook de GoldDisk

Les Pages et les Objets

Ce logiciel repose sur la notion de pages (ou de carte dans *Cando* et *UltraCard*) sur lesquelles des objets d'apparences diverses viennent prendre place.

Les pages et les objets sont indépendants les uns des autres et peuvent déclencher des actions respectives telles que:

- visualiser un texte
- visualiser une image
- se rendre à une page précise contenant ses propres objets
- rendre un objet précis inactif et invisible ou le réactiver
- exécuter une commande ***DOS***
- exécuter une commande ou un script ***AReex***.

Pour ce faire, *HyperBook* nous propose différents types d'objets *(fig.1)*:

* ***les boutons*** carrés ou rectangulaires, pouvant contenir une image ou du texte, et dont les teintes de fond, de contour et d'ombre portée sont paramétrables,

* ***des boites*** de textes, de propriétés identiques permettent d'afficher du texte avec une multitude de réglages possibles, que je n'avais pas encore rencontrés dans de telles applications

* ***des formes*** *(fig.2)*, créées à partir d'une palette flottante d'outils contenue dans le logiciel. Chaque forme est indépendante et redimensionnable à souhait.

Les Outils

Les outils proposés sont les suivants:

- Carré / rectangle
- cercle / ellipse
- dessin à main levée
- polygone
- droite
- carré clignotant ... (si si vous avez bien lu!)
- 4 tailles de brosse
- et une bascule contour / forme pleine

Une page d'*HyperBook* doit obligatoirement être créée en moyenne résolution (640*5*256) ou en haute résolution (640*512), de fait la palette ne peut excéder 16 couleurs, mais cette contrainte ne concerne que la strucure de la page, car *Hyperbook* peut afficher toutes les résolutions courantes de l'*Amiga*.

* ***Les listes***, contenues dans une boite agrémentée d'un ascenseur, permettent la visualisation d'items indépendants les uns des autres et de couleurs différentes si nécessaires.

* ***les boites*** à images, peuvent elles contenir sur une surface pouvant couvrir la page entière, une image préalablement découper sur le dessin de votre choix et de définition quelconque, *hyperbook* se chargeant du calcul de la nouvelle palette dans une de ses 2 définitions possibles ce qui n'est pas toujours heureux.... Ces boites peuvent ensuite, avec leur contenu, être redimensionnées à tout instant ce qui est très pratique.

* Enfin, pour finir, le dernier objet est la page elle même, pouvant se vêtir d'images, de textes, ou de dessins. Le passage d'une planche à une autre pouvant se réaliser à l'aide de multiples effets de transition dont certains sont supérieurs à Amigavision.

HyperBook, très inspiré d'*HyperCard* sur *MacIntosh*, est d'une ergonomie très conviviale et simple, ce qui permettra au débutant de le maitriser en quelques heures. Il propose d'ingénieux outils tels:

- ***un album***, permettant le stockage des objets
- des outils de navigations de pages en pages comme *Cando*,
- la possibilité de grouper des objets entre eux
- la création d'objets par défauts (trés utile pour gagner du temps)
- la possibilité d'utiliser l'éditeur de texte ou de dessin de son choix depuis le logiciel
- la visualisation des liens entre objets.

HyperBook est rapide, plus rapide que *Cando* et *Amigavision*. De plus, comme *Cando* les scripts, les objets et les pages peuvent être compilés.

Rapide, mais

Car il y a un mais, il n'y a apparemment pas de langage dédié derrière, comme *UltraTalk* de *UltraCard* où les 200 commandes puissantes de *Cando*. Pas question de déclaration de variable ou de champs.

Les objets sont réduits à leur plus simple et superbe existence !

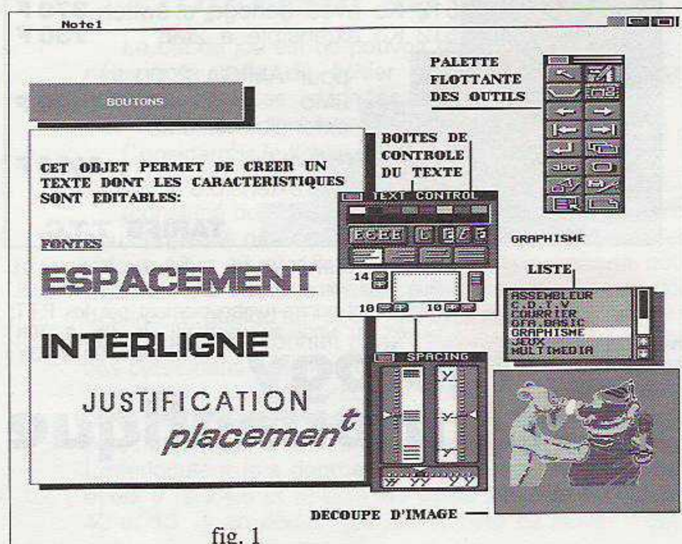


fig. 1

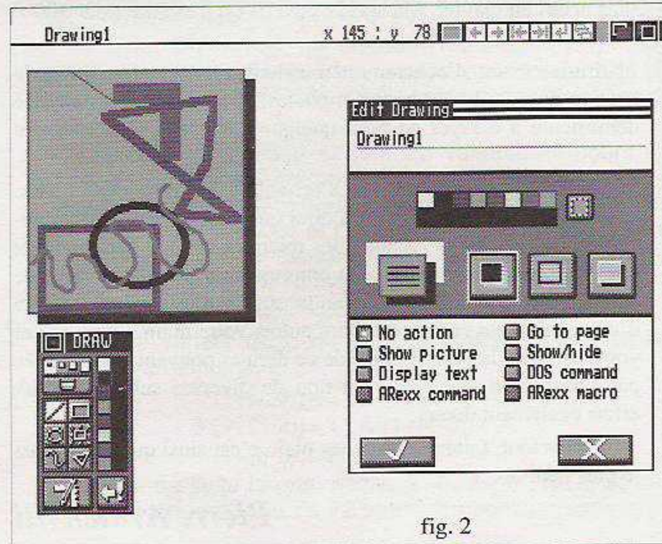


fig. 2

En effet le logiciel mise tout sur ***ARexx*** par le biais de commandes et de macros exécutables par chaque objet.

Malgré cela, je conseille *HyperBook à* tous ceux qui souhaitent aisément réaliser des applications de qualité dans les domaines de l'éducation (encyclopédie interactive, livres d'images parlant ,cours de géographie etc.....) de la présentation assistée par ordinateur(borne interactive informative, conférence, etc..) où la programmation par objet offre une simplicité d'utilisation supérieure à *AmigaVision*.

Si, convaincu par la puissance des interfaces objets vous souhaitiez aller plus loin *Cando* est à votre disposition et bientôt ***Fondation*** le successeur de ***UltraCard Plus***.

A l'étrangere, le prix de *HyperBook* est inférieur à 1000 F .

A ce propos je m'interroge actuellement et je ne suis pas le seul ... sur le prix d'*AmigaVision* en *France* .

En effet le logiciel est diffusé au prix de 99 dollars aux *USA* et a fait l'objet d'une offre à 69 dollars récemment par *CBM_USA*, en *Grande Bretagne*. *Son* prix est de 99 livres.... Vous avez fait votre calcul??

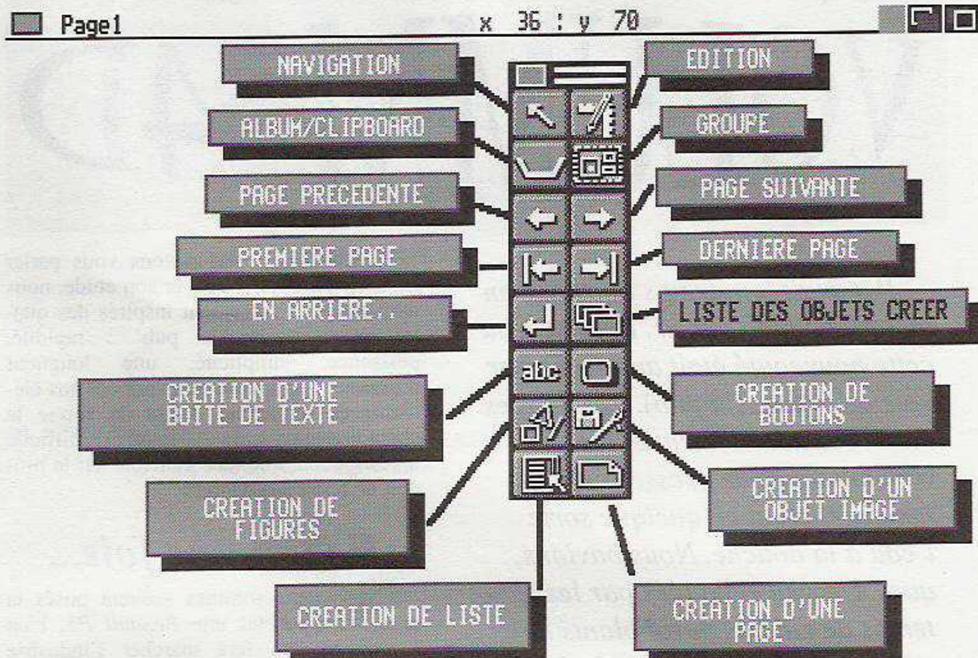
Bien, alors pourquoi es -il diffusé à 2.990 francs en France?!

Et quelle est la règle de marketing cocardier qui nous vaut une telle incitation au piratage? Pourquoi, alors qu'*AmigaVision* nous est présenté comme le "Basic pour Tous", n'en faire un produit que pour quelques uns?

Et s'il est dit selon la règle basale du marketing d'école *"qu'un produit peu cher ne vaut rien"*, alors que penser du logiciel *Hypercard* sur d'*Apple* qui lui est gratuit alors que supérieur en fonctionnalité?

A bientôt,

Le Duke



VOLUMM 4D

Il y avait longtemps que nous en avions entendu parler. Précisément cette nouveauté était annoncée par voie de presse (la pub). Les images montrées jalousement et les communiqués de presse ronflants nous mettaient en quelque sorte l'eau à la bouche. Nous bavions, quoi. Un peu échaudés par les temps de calculs mirobolants de son altesse 4D, pour un résultat souvent très coûteux en courant et peu bénéfique visuellement, la nouveauté annoncée pouvait nous donner un nouveau souffle dans notre productivité. Passer outre le processus lourd du raytracing standard et adopter une solution médiane à nos envies de 3D... VOLUMM 4D semblait être le messie annonciateur de grands jours... Notre quête commença très mal, la version qui nous avait été gracieusement glissée entre les mains n'avait de 1.3 que le nom : en fait, il s'agissait plutôt de Volumn4D évaluation 1.3, ou encore de Volumn4D bêta évaluation 1.3 (prononcé à l'américaine, yeah !). Accident semble-t-il de la nature, cette version transforme la pub' émise dans vos canards préférés en une violation de la loi sur la publicité mensongère. Heureusement que Volumn s'est rattrapé, et grâce à l'amabilité de la société toulousaine, la dernière version 1.3 a pu nous parvenir, et cette fois-ci les progrès étaient nettement substantiels par rapport à la version ... précédente.

Cependant, nous devons vous parler du logiciel, et pour égayer son étude, nous nous sommes largement inspirés des quatre maximes de la pub' : rapidité, puissance, simplicité, une longueur d'avance. Ces quatre mots ont été nos éléments de recherche. Avant de suivre le cheminement de notre difficile investigation, une idée générale sur le produit ne ferait pas de mal.

Il était une fois...

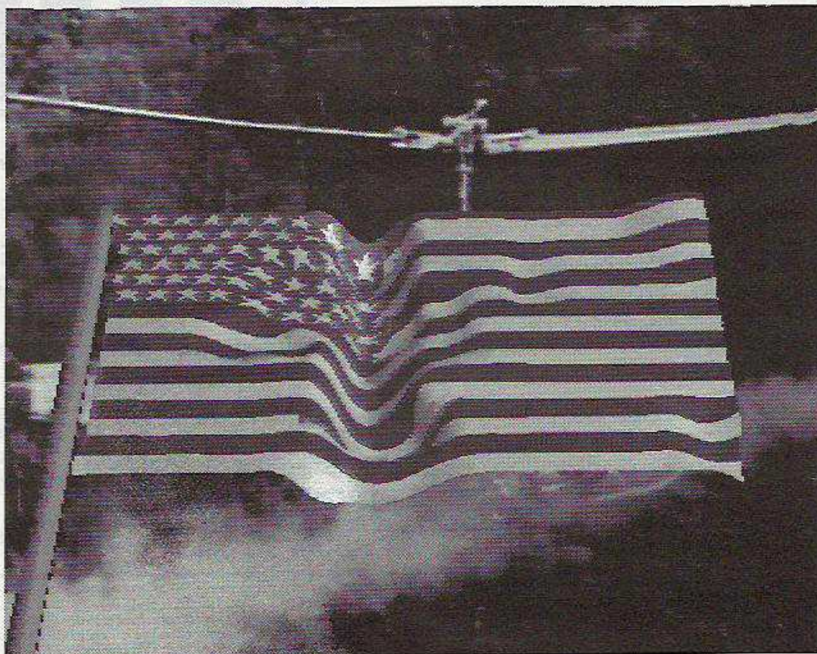
Nous nous sommes souvent posés la question : acheter une *Penault P5*, bien *Française*, qui fera marcher l'industrie nationale, ou alors une *Polpo 740*, étrangère, mais aussi... extraordinaire. Repoussant loin de nous les dernières vapeurs nationalistes de nos esprits, sans aucun doute nous courrons directement chez *Polpo*. Cette question peut s'appliquer à l'industrie logicielle *Française* sur *Amiga*.. Ah, si !.on a quand même *Lionet* et l'*"Amosphère"* qu'il a pu créer, mais la partie distribution est revenue à nos amis d'Outre-manche. Essai à moitié transformé. Alors, que reste-t-il de nos amours ?

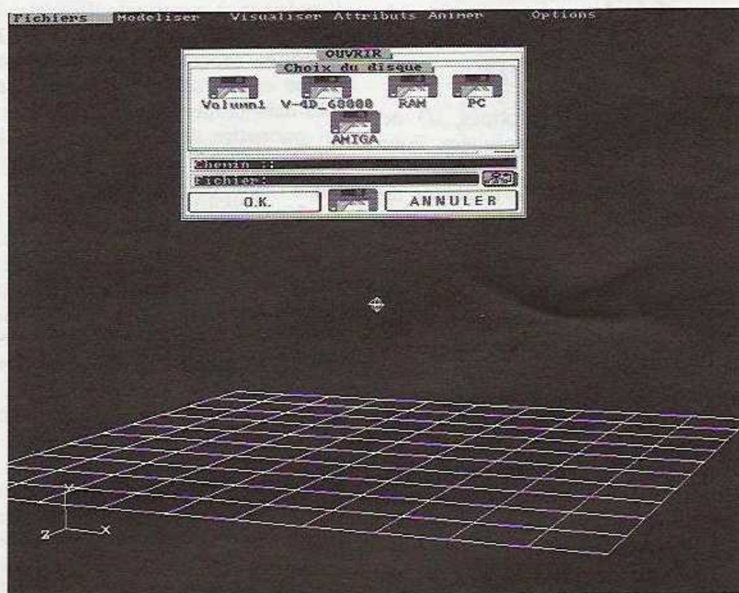
Volumm-4D Logiciel frenchie, distribué frenchie, et vendu exclusivement Frenchie . Il faut bien du courage à la société *VOLUMM (SARL, 30 rue Pharaon, 31000 TOULOUSE, Tél 61.53.36.09)*, pour se lancer dans cette entreprise. Plus d'un y a laissé des plumes (je dirais même plus, la peau). Là où ils sont encore plus courageux, c'est lorsqu'ils s'attaquent à un marché-produit très difficile, où les anglo-saxons ont depuis longtemps envahi, mangé, et standardisé le concept. Difficile, car un soft dans le domaine *3D*, généralement d'un prix assez élevé, d'un intérêt bien ciblé, s'adresse à une clientèle très particulière et surtout minoritaire dans notre grand-petit-moyen parc d'*Amigas*. Lancer un remake de ***Sculpt*** aurait été alors un suicide (à moins de le vendre moins de 1000 francs ce qui par nos temps est devenu très difficile).

L'idée de génie est de faire différent, plus loin, plus mieux que, et d'étonner. Nos deux artisans programmeurs (pas amateurs programmeurs, nuance !), *Bernard Aube* et *Bernard Letourmy*, lassés sans nul doute par un monde *3D* rude et rustique, décident de se lancer dans la création d'un nouveau concept. "Nouveau" est peut être excessif, car la représentation rappelle sans détour l'éditeur de ***Caligari***, et l'ergonomie évoque les derniers développements en matière d'Intuition. Comme ils le disent eux même dans leur manuel, finies les longues cessions de rendering-mise en forme d'animation, on veut du beau, du rapide et de l'efficace. Le raytracing s'est franchement ennuyant... à mettre en oeuvre, la représentation filaire c'est bon pour les *"Apple Two"* (comme disent certains), et la représentation *"polygones"* avec faces cachées cela fait un peu *StarGlider*. Alors, on introduit un nouveau mode.

Pour *Volumm*, ce sera *PIXEL*. Pas tout à fait une réflexion de lumière, pas tout à fait un puzzle multicolore, mais capable de donner de l'effet à nos réalisations.

Intéressant, surtout si cela peut être accompagné de modes accordant à l'oeil une grande finesse (jusque là vous nous suivez ? on pense bien à la même chose, les écrans high resolution). On a trouvé un moyen pour combattre les dures lois de l'espace-temps, maintenant en y ajoutant la souplesse et la facilité de mise en oeuvre, on doit obtenir un cocktail sub-liminal.





Par équation le fond doit être égal à la forme.

Pour être ambitieux un logiciel *"pro"* doit, et c'est normal, présenter au premier coup d'oeil un solide aspect *"pro"*. C'est tout bête mais dans notre société, le consommateur a une tendance au tape-à-l'oeil, à aller vers le produit placé dans l'emballage le plus beau, le plus design. C'est tout un art ! *Volumm* réussit bien dans le registre. Boite-classeur avec mises à jour, et multiples disquettes donnent à l'ensemble un air de grand ténor inscrit au barreau des logiciels professionnels. Comme un gosse, qui préfère la boite ronde de couleur jaune, nous restons pantois devant l'ensemble, que nos yeux n'ont pas l'habitude d'admirer.

Mais là s'arrêtent les roucoulements de plaisir : une fois avalées les quelques dizaines de pages du manuel, l'esprit est envahi d'un voile noir annonciateur d'angoisses. Quoiqu'en bon français, c'est léger. Mettons au rancard les fautes de frappe, le style télégraphique, ou encore l'orthographe hasardeuse (étant d'ailleurs nous-mêmes par ailleurs, et notamment, illettrés notoires), pour s'arrêter sur l'enseignement qu'il apporte : Les notions de *3D* y sont quasiment inexistantes *(vous me direz, cela ne s'adresse pas forcément à des novices)*, les commandes sont expliquées sommairement, et ce qui est plus grave, sans exemples.

Connaître des commandes qui sont, du fait de leur expression en français dans le programme, d'une compréhension facile est une chose, mais en comprendre toutes les finesses, tous les intérêts en est une autre. Et quand on annonce un programme tout nouveau, tout beau, il faut s'attendre à un cheminement de pensée et de travail tout nouveau et tout beau, que seul un bon tutoriel peut inculquer à nos esprits embrumés par les effluves de télévision-spectacle.

Avec ce manuel, c'est comme partir sans *Road Book* sur les pistes du *Paris-Dakar* : c'est l'aventure. A côté de cela, la partie technique est quasiment ignorée. Seul le format de fichier *3D* est donné, sans réelle explication (a-t'on encore peur des espions du *KGB* ?). On parle de trois formats d'image 24 bits, sans donner leur destination. On n'est pas forcé de connaitre la signification de ***FIFF, ILBM_24 Newtek*** ou ***ASDG***. Même avec une vague idée les certitudes sont préférables. Enfin, ce manuel ne tient pas compte du grand trou qui encombre notre boîte crânienne : sans un récapitulatif de toutes les commandes sous forme de mémo, on perd les pédales à fouiller dans le classeur. Nous avons dû créer de toute pièce ledit mémo. Un point à creuser. Au bout de cette première ébauche de recherche la conclusion est sombre : ça va être dur de devenir un génie de la ***3D*** avec une approche aussi peu encourageante.

Mais nous sommes têtus, car Bretons. Il ne sera pas dit que des petits détails de forme nous laisserons perdre pied.

Construire 3D, c'est modeler 3D

L'installation sur un disque dur se fait sans problèmes. La clef de protection, dongle pour les intimes, enfoncée dans le port joystick 2, permet de lancer *V1_1.3*, le modeleur. Une fois ses 187196 octets avalés goulument, et après un zapping-écran workbench et écran V1, les vieux démons de la tremblote me reprennent. Hinnel ! nous sommes faits comme des rats, l'écran vibre sous les avances de l'interlace. Heureusement le manuel dans sa grande bonté indique la possibilité offerte de se commuter en mode 640*200 sans vibrations. Cependant l'interlace seul permet d'apprécier la finesse. La couleur et la grille en perspective rappellent, on l'a dit, *Caligari*. A part un repère *3D* très discret, l'écran n'est encombré que par la barre de menu. Dépouillé certes, mais après tout cela n'est pas plus mal. Cela allège le travail d'affichage du miga, et permet de mieux appréhender les objets *3D* mis au banc des affres de la sculpture dans l'espace. Pas d'icône. C'est dommage, cela facilite le travail pour les acharnés de la souris, car travailler au menu c'est souvent une perte de temps (rechercher le bon menu, et la bonne commande) et les raccourcis claviers ne sont pas toujours bien ancrés dans les esprits. L'interface aurait quand même gagné en souplesse à offrir un panel d'icônes à la discrétion de l'utilisateur (un peu comme ***Dpaint,*** quoi). Mais les raccourcis claviers, c'est déjà bien. Tout cela est bien sympa. Un appel à l'option info sur *Volumm* (About..., A propos de..., etc) fait apparaître un joli requester, avec un ombrage judicieusement choisi (on se croirait sous *Workbench 2.0*). On sait au moins, à l'octet près, ce que la mémoire offre pour créer. C'est bien.

Précipitons-nous dans le menu ***"modéliser"***, choisissons un forme primitive. Prenons ***"sphère"*** (on aime bien les boules). Crac, un autre requester demande de définir le maillage de la primitive. Cela sous-entend le nombre de points de l'objet, et sa hauteur. Le choix se fait grâce à deux potentiomètres. Seul problème, aucune précision sur l'étendue du choix fait. Le résultat n'apparaîtra que par la suite. Pas très précis tout cela. On s'enfonce dans le hasard, et notre rigueur habituelle voit s'effondrer à l'horizon tout un pan de la conception *3D*. Comment décider que la sphère sera composée de 300 facettes ? En les comptant à l'écran par tatonnement peut être... Simplicité l'exige, mais faut pas exagérer.

Un cadre muni de 8 poignées entoure l'objet sur le plan en perspective. Chacune de ces poignées permet de modifier l'objet : rotation et taille. Pratique à utiliser. Si les déformations en taille sont assez faciles à obtenir, les rotations sont quasiment impossible à opérer, car la souris répond trop mollement aux sollicitations et pour obtenir une rotation de 90° sur l'axe X c'est tout un cirque. Entre les retours à la position initiale, et la lenteur saccadée de la rotation, cette facilité est difficilement exploitable avec un 68000 tout sec. Il ne reste plus alors qu'à utiliser un requester pour obtenir une rotation précise. Heureusement que le choix est offert, mais cela demande une bonne appréhension de la demande à effectuer et sur ce point le manuel reste muet sur la technique à suivre. La vue d'écran sélectionnée n'apporte rien de plus à ce sujet. Avec persévérance on arrive à tout cependant, et l'existence de ce requester est un miracle.

VOLUMM offre la possibilité de travailler sur un point ou une ligne de l'objet et d'y effectuer une opération de déformation. Une bonne pratique de la souris permet après de nombreuses heures à pleurer sa mère des déformations substantielles. Mais là encore l'absence d'une information sur les coordonnées rend imprécis tout travail. De plus la capture d'un point peut, si d'autres points se trouvent derrière, provoquer le grab de ceux-ci et avoir des effets psychédéliques à l'écran.

Un mode ***"miroir"*** vous est grâcieusement offert. Il permet entre autres choses, de dédoubler l'objet selectionné et d'opérer dessus une homothétie. Déjà nous commencons à avoir des crampes à essayer de modeler le nouveau prototype

de chasseur à hélices de l'armée de l'air. Les crampes ne font que s'accentuer quant il s'agit de manipuler un objet à fort taux de points. Là, le soft se sent très mal et bloque carrément. Il devrait consulter un bon analyste. Tout cela est peut être ergonomique dans la forme mais dans le fond, et sans mauvaise foi, c'est très peu utilisable. La patience a des limites que seule la raison peut calmer. Et assembler correctement deux plans devient une discipline olympique. Nous sommes quand même arrivés à construire une maison avec une porte et une cheminée. Applaudissez l'exploit. Heureusement, une fonction ***"coller"*** est fournie, et permet d'assembler des objets. On dit bien : d'assembler des objets. Car assembler une ligne avec un point ou un point avec un autre point, c'est avéré être un échec. Sinon, le principe est simple : sélectionner un point sur l'objet que l'on veut coller, placer le curseur sur le point de l'objet-destination, et clac ! les deux objets s'embrassent. Une translation s'opère alors. C'est bien utile pour assembler deux plans.

Le menu d'***attributs***, n'apporte quant à lui réellement pas de raison de pinailler. La sélection des attributs relatifs aux différents objets se fait le plus simplement du monde : *Mapping*, *textures* (limitées certes) et formes s'obtiennent par sélection de l'objet et choix dans le menu. De même est assez aisée la transformation sur l'écran (perspective, plan de vue ou encore zoom sont accessibles et opérationnels même si le zoom défini à la souris est délinquantiel et que la rotation globale du plan n'est jouable qu'aux requesters).

Il y a aussi une fonction plan de coupe, qui sert à isoler une partie des points. Mais après de vaines manipulations cela n'a vraiment pas été très probant. A éviter.

Une option permet de mesurer la distance entre deux points mais un requester de coordonnées à la *Sculpt* aurait été cent fois préférable, car à part donner une valeur abstraite cela ne fait pas grand chose.

Une fonction intéressante est le module ***2D-3D*** qui permet de dessiner sur un plan *2D* une forme, et de lui appliquer une extrusion ou une rotation. On obtient ainsi des objets complexes en volume ou en révolution. Rien de plus facile pour créer un verre.

Seulement, la création des différents points de l'objet reste rivée à une grille inflexible et le placement dans l'espace *3D* est incontrôlable.

Une fois l'objet créé, à vous d'en modifier les attributs de forme et de position. La possibilité est offerte également de charger et de sauver des fichiers *2D* avec des coordonnées XY. C'est bien pratique. Mais, car il y a un mais, totalement inergonomique. On revient dans ce cas à un script à la *DBW Render* où un chiffre est un chiffre. Alors la souplesse d'utilisation, on repassera. Par contre, le *spline* c'est bien (vive les fleurs du mal...) : *Volumn* offre un modèle de représentation *3D* (unique en son genre) où toutes les formes sont transformées en courbe. Cela donne déjà une idée de l'objet dans l'espace.

Volumm et l'extérieur...

Une fois créées, vos formes *3D* ne demandent plus qu'à être exploitées. Pour cela d'abord, il faut noter les différentes méthodes de sauvegarde. Le requester de fichier obtenu à l'appel de la fonction "sauver" est sans aucun doute le plus beau qu'il nous ait été donné de voir sur amiga. Sobre et sans chichis il est tout simplement génial. Quatre boutons en relief : ok, annuler ,parent (qui est représenté sous la forme d'une icône) et le meilleur : disk, qui permet d'afficher dans une fenêtre tous les supports accessibles. Ceux-ci sont identifiés par un icône disk et il suffit de cliquer dessus. Vraiment chouette. Une sélection peut se faire en cours de lecture (si on réussit à attraper le fichier). Un rappel au requester par la suite ne provoque pas une relecture du disk et la zone de fichiers sélectionnée reste en place. Pas besoin de se ballader une nouvelle fois dans le directory. A noter qu'il est dommage que le bouton OK ne soit pas doublé par un "return".

Un bug est apparu entre ouvrir et fermer : si vous ouvrez un fichier *XXX.maq*, que vous travaillez dessus puis demandez *"sauver"* (pas "sauver sous", qui lui fait réapparaître le requester, permettant une sauvegarde sous un autre nom) le requester réapparait de nouveau. Il est dommage qu'il ne tienne pas compte de l'ouverture et oblige une nouvelle saisie du nom du fichier à sauvegarder. Erreur de jeunesse ?

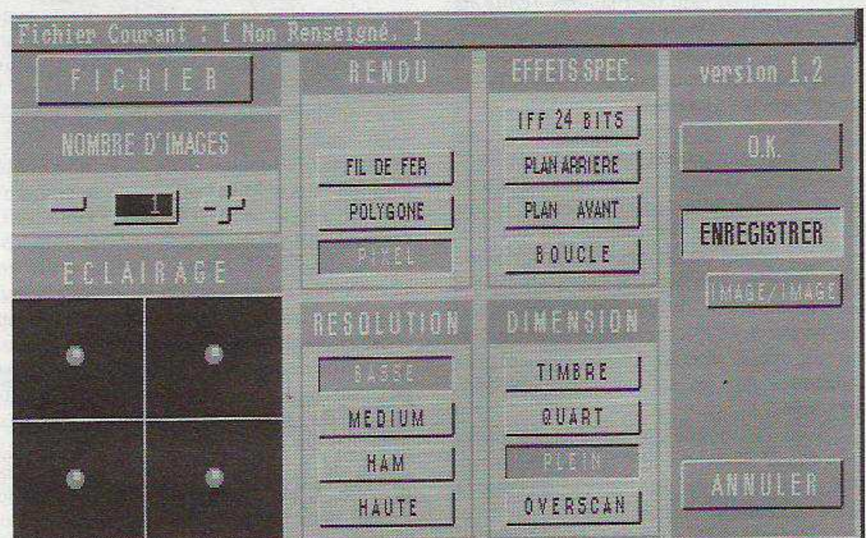
Une autre partie intéressante au niveau de la sauvegarde est l'export vers *Sculpt*. Le choix de *Sculpt* est astucieux surtout pour les allergiques du *Tri-View* (on a mis du temps à s'y faire). Ceci dit, hormis l'export il aurait été également judicieux de pouvoir importer de *Sculpt*, de manière à retravailler les oeuvres effectuées sur le Maître. Peut-être pour bientôt ? A ce niveau aussi, il y avait un vieux bug dans les versions "V 1.3 moins 1", où l'export tient plus de la crêpe suzette que du plan 3D, puisque les formes sont fidèles et... aplaties.

Au chapitre également de *Volumm* et l'extérieur, à noter une fonction *"Ouvrir WB / Fermer WB"* qui est bien utile. Attention cependant, pour éviter tout problème entre *Volumn* et d'autres programmes dans la mémoire, ou simplement pour lui permettre de mieux gérer celle-ci, la pile *"stack"* doit être fixée à 10000. Sinon, il y a risque de plantage.

L'exploitation peut également se faire par l'utilisation d'animation. Là, un menu entier vous permet de vous déplacer dans les différentes scènes. Le processus d'animation est simple. Comme le fait *Sculpt*, il faut créer des scènes-clefs à la suite. On ne peut que déplacer et déformer un objet. Les objets ne peuvent être détruits, que se soit entièrement ou partiellement. Pour faire disparaître un objet il faut le cacher dans un autre comme le conseille la doc. Tout cela est très léger. Cela n'empêche pas de faire des choses intéressantes car à l'aide de scènes-clefs on peut obtenir des effets très complexes. Ce choix de scènes-clefs ne fait cependant pas oublier que les versions futures pourront, comme *Sculpt* (encore lui décidément !) permettre des variations délirantes. Les essais que nous avons pu faire en ce domaine n'ont pas été très probants. Bien qu'une animation ait été rapidement effectuée et que l'interpolation entre les différentes scènes-clefs se soit passée correctement nous avons eu du mal à placer notre objet dans les différentes scènes-clefs. Allez savoir pourquoi, il avait toujours tendance à revenir au départ. L'objet, retenu par un hélas-tique invisible jouait invariablement les yoyos. Hormis cela qui demandera une bonne maîtrise, c'est opérationnel donc rien à dire, et en plus une option de mapping animé permet de combiner anim 3D et 2D. Ca a l'air génial, mais honnêtement nous n'avons pas eu le temps de le mettre en oeuvre (les impératifs du bouclage...).

Pixel Partie....

Le deuxième module de Volumm est V2, celui qui rend vos formes 3D en magnifiques dessins. Une fois celui-ci chargé vous avez accès sur un plan-écran à une multitude de boutons, comme le fait ***Videoscape***. Là, nous devons faire une



L'INNOVATION et LA PERFORMANCE

MODEMS 4800 bauds

GARANTIS 5 ANS

❑ **DATALINK 2000®**
premier modem sur carte pour Amiga 2000 et 3000
1 890 F -- avec option Send Fax : ***2 280 F***

❑ **DATALINK EXPRESS®**
premier modem adaptable sur TOUS les Amigas
2 390 F -- avec option Send Fax : ***2 790 F***

❑ **OPTION SEND FAX®**
permet d'envoyer tout texte ou graphique IFF à tout télécopieur, à toute heure, en toutes quantités

LECTEUR HAUTE DENSITE

❑ **AEHD 1.52 Mo**
enregistre jusqu'à 1,52 Mo de données disquettes HD.
100% compatible, éjection électrique, formatage 880 Ko également possible.
2 190 F (avec une boîte de disquettes HD)

DISQUE DUR 1,2 Gigaoctets

1 milliard 200 millions d'octets disponibles sur un seul disque
Interface SCSI fournie : ***36 300 F***

DISQUES DURS SCSI

❑ 660 Mo : ***23 400 F*** ❑ 440 Mo : ***17 900 F***
❑ 182 Mo : ***7 270 F*** ❑ 136 Mo : ***6 590 F***
❑ 90 Mo : ***4 910 F*** ❑ 45 Mo : ***3 100 F***

CARTE CONTRÔLEUR SCSI

❑ AdSCSI 2080 extensible à 8 Mo : ***2 390 F*** en 0 Ko
❑ AdSCSI 2000 seule : ***1 320 F***
❑ ALF-2 pour A500 : ***2 310 F***
❑ ALF-2 pour A2000 : ***1 510 F***
❑ ALF-3 pour A2000 : ***2 340 F***

DISQUE DUR 20 Mo pour A500

❑ **NOVIA 20i®**
le plus petit disque dur pour A500. Se loge à l'intérieur : ***4 990 F***

❑ **FLOPTICAL®**
lecteur de disque optique 20 Mo : ***8 220 F***, le disque : ***600 F***

EXTENSIONS RAM pour A500

❑ **AdRAM 540/560** tout en interne extensible à 6 Mo
en version 1 Mo : ***1 610 F***
en version 2 Mo : ***2 160 F***
en version 3 Mo : ***2 710 F***
en version 4 Mo : ***3 260 F***
en version 6 Mo : ***5 100 F***

MegAChip 2000®

. Upgrade en chip RAM 2 Mo pour Amiga 2000
. Circuit s'enfichant sur la carte mère à la place de l'Agnus
. Donne accès au DOS 2.0
. Fourni avec l'Agnus 8372B, en option l'ECS Denise

Prix : 5 900 F

COLORBURST ®

CARTE 24 BITS POUR TOUS LES AMIGA®

Résolution : 768 x 580 PAL 16 millions de couleurs
Processeur graphique : VLSI (déplacements temps réel)
Sprites, stencils et surimpression 24 bits
Sortie vidéo : séparée R,G,B et Synchro
Encodage : possible tous standards (PAL, SECAM, NTSC)
Connection : sur le port vidéo de TOUT Amiga
Transferts de données : 5,5 Mo/seconde
RAM vidéo : 1,5 Mo en architecture 48 bits
Effets spéciaux temps réel : fondus, cyclage, solarisation, ..
100 % compatible : avec tout genlock ou encodeur externe
Livrée avec : CBPaint logiciel de dessin 24 bits

Prix : 7 990 F

BON DE COMMANDE

Nom ____________________
Adresse ____________________
____
Code postal/Commune ____________________
Produits commandés : ____________________
____
____
____
Total : (ajouter 30 F pour frais de port) ____________________
Joindre obligatoirement un chèque du montant total ou
Paiement carte bleue :

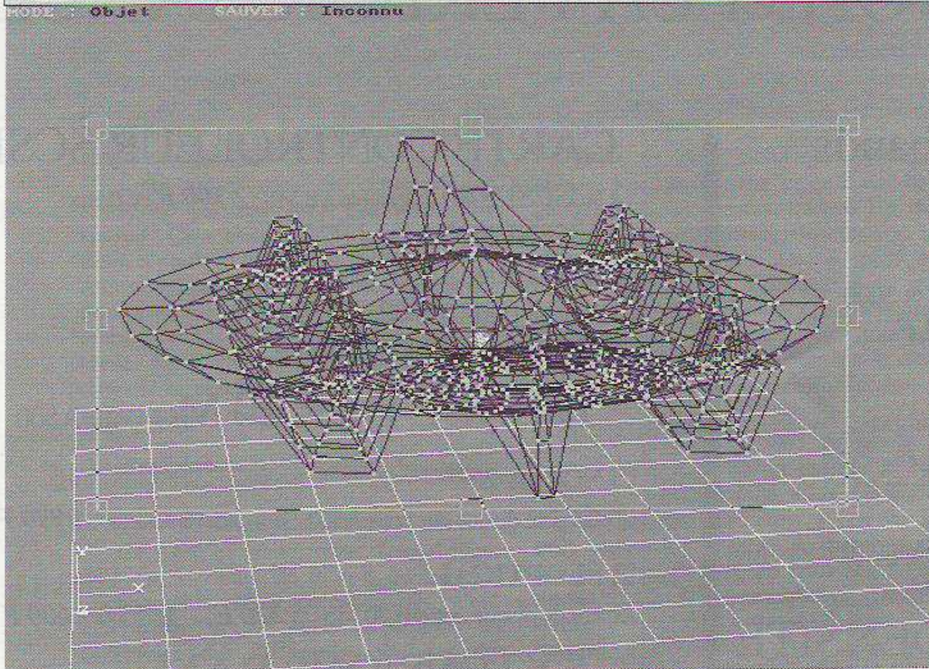
Numéro de carte :--
Date de validité :------/--------

Signature (obligatoire pour CB)

les opérations CB ne sont réalisées qu'au moment de l'envoi des produits

ESSONNE MAILING

8-10, rue du Bois Sauvage 91024 EVRY Cedex
Tél: 64.97.96.54 -- Fax: 69.91.19.25
Catalogue complet contre 5 timbres à 2,30 F



remarque d'ordre personnel. Avoir séparé les deux modules est à notre sens regrettable car il faut pour faire des essais passer de l'un à l'autre, ce qui à la longue est pénible. Evidemment cela occupe moins de mémoire, mais à la manière de Sculpt (ben ouais, on y tient, il est tellement bon) il aurait été mieux de les intégrer et de prévoir un système de Heap un peu à la ***Mac,*** où seulement les routines indispensables sont chargées. Mais là, il faut le reconnaître c'est une question de goût et surtout d'habitude.

Trois modes sont à votre disposition : *Fil-de-Fer, Polygone* et *Pixel*. Seul *pixel* permet d'obtenir des écrans en *HAM*. Vous pouvez également ajouter une image en *Background* ou *Foreground,* cela marche très bien et se fait automatiquement.

Une option permet de sauver vos oeuvres en 24 bits. T rois formats 24 bits sont proposés : *ASDG, Newtek* et *Sculpt*. Ça a l'air de gazer mais n'ayant pas le matériel suffisant pour en juger nous ne pourrons sur ce point en dire plus. En tout cas, la largeur et la hauteur des images semble être paramétrable, et elles peuvent être shootées en 16 millions de couleurs. C'est beau. Mais j'ai rien vu. Vous pouvez forcer l'enregistrement de l'image calculée, ou non. Si vous ne voulez pas enregistrer, attention, car une fois le calcul terminé l'image disparait instantanément de l'écran.

Au niveau des anims, à noter que le nombre d'images intermédiaires entre chaque scène-clé peut être choisi par pression sur deux boutons (+ et -) et une option sauvegarde image/image est prévu. Là nous n'avons rencontré aucun problème. Cela s'est un peu gâté pour le calcul de certaines images : Si le processus s'est bien passé le plus souvent, il ne faut pas placer vos fichiers *MAQ-sources* sur le *RAMDISK,* sinon c'est le plantage garanti. Un plantage peut également avoir lieu quand on demande de quitter en cours de calcul. Cela ne s'est pas toujours produit, mais arrive (remarquez, vu le nombre de plantage que l'on obtient sur *DBW Render,* il n'y a pas de quoi raler). Sinon en général cela marche correctement.

La rapidité quant à elle reste à discuter : Si dans les modes *fil-de-fer* et *polygone* c'est normalement rapide, des scènes trop chargées avec des mappings deviennent très longues à calculer (plus de 4 heures pour un cube surmonté d'un toit avec une cheminée et une porte. Un mapping sur la porte et le toit). Peut être aussi que nous n'avions pas tout compris ?

Globalement tout cela est positif, sauf peut être un décalage dans le zoom entre la vue désirée sous V1, et r^eprise par V2. De ce module V2 ce qui nous a fait le plus hurler c'est sans nul doute le fichier *IFF* résultant. C'est bien un fichier *IFF,* mais un fichier ***IFF ANIM 5***. C'est normal quand on fait une anim mais quand on fait seulement une image cela ne va plus. Effectivement, si *Dpaint* (qui doit gérer en même temps le chargement des images et des anims) reprend bien les fichiers non *HAM,* si *Digipaint* charge les fichiers *HAM,* les autres ignorent complètement le fichier. Cela est grave, car des logiciels comme *Pixmate, Art Departement,* ou même *Imagelink* voient des *ERROR FORMATS* partout. La compatibilité *IFF* n'est pas assurée et l'utilisateur doit bidouiller pour revenir sur ses pieds. Là encore, aurait du être prévu une sauvegarde *full IFF ILBM* quand le calcul d'une seule image est demandé. *Volumm* ne fait pas la distinction et quelque soit le nombre d'image (de 1 à 500 faut-il le rappeler), il écrit sur le disque un fichier *ANIM-5*

A noter enfin le troisième module, V3, qui permet d'afficher une animation en opérant certains contrôles. Les images peuvent être également visionnées. A part qu'il refuse les images en 512 lignes, pas de problèmes. Il propose d'ailleurs une option très très intéressante qui permet au cours d'un anim, de sauvegarder une image. En voilà encore une de bonne idée.

Tout Feu Tout Flamme

En conclusion, car toutes les bonnes choses ont une fin, *Volumm* est un jeune enfant. Plein d'intelligence, de bonne volonté, de charisme, il promet quand il sera grand. Le suivi du produit, du fait du nombre impressionnant d'updates proposées par *Volumm,* de la *"hot-line"* qui accompagne le logiciel, et de la volonté démontrée des deux *Bernard* d'être à l'écoute des utilisateurs, montre sans nul doute que ce soft est appelé à évoluer très vite, et à se bonifier comme le bon vin. Nous dirons qu'il est encore *"vert",* mais qu'une remise en cause perpétuelle donnera à *Volumm* du cachet. Il ne faut pas oublier que *Sculpt,* formidable réussite, ne s'est pas fait du jour au lendemain (d'ailleurs, *ROM* non plus). Il y a de l'idée là-dedans, même si le produit n'est pas tout à fait rapide, ni encore très ergonomique ou simple. La vitesse est discutable, car l'essai a été fait sur des Amigas, gonflés certes, mais n'ayant pas un 68030 dans le coffre. Sur un 3000 ça doit aller nettement plus vite. Cela n'influe en rien sur les bugs que l'on a pu déceler. Mais un bug cela se corrige, et les updates à suivre garantissent dans un proche avenir l'anéantissement à l'insecticide des vilaines petites bêtes. A notre sens et en toute conscience *Volumm* mérite le détour, et doit être encouragé. Parier sur *Volumm,* c'est parier sur l'avenir. Le soutenir c'est lui offrir un avenir. Alors avec vos 2450 francs, n'allez pas chez *Polpo* et investissez dans la société de la ville Rose.

A noter la sortie d'une version *"junior"* spécialement prévue pour les 68000 de base au prix très intéressant de 450F. Nous en parlerons le mois prochain.

Gilles Bihan
Christophe Tarnec

RECTIFICATIF

Les lecteurs astucieux auraient sans doute rémarqué un erreur de documentation dans l'article intitulé **"Drivers pour Star LC-10 et la justification automatique par l'imprimante"** sur la page 43 de notre numéro 33 de mars 1991.

Le texte encadré au début de l'article était sensé être un exemple réel de sortie sur LC-10 en mode justification. Mais suite à un erreur le texte imprimé est en fait une sortie Postscript qui n'a rien à voir avec une sortie LC-10. Nous vous presentons nos excuses.

Mais enfin, l'effet de justification est plus ou moins representatif de ce que l'on peut obtenir par l'astuce décrite par Serge Hammouche dans l'article.

Bars & Pipes Professional

Que ceux qui avaient réussi à échapper jusque là au phénomène Bars & Pipes se rassurent, l'arrivée de la version professionnelle va être l'occasion pour nous de suivre un stage intensif de plomberie. Mais tout d'abord, un bref rappel des faits...

Résumé des épisodes précédents

Avant l'arrivée de Bars & Pipes, il n'y avait guère que les séquenceurs de ce bon vieux docteur T's, fiables et trés puissants certes, mais d'une convivialité plus que douteuse, ou des softs comme Track 24 ou Studio 24, intéressants pour s'initier mais franchement trés limités. Les seuls logiciels relevant un peu le niveau étaient Music X, workstation MIDI qui a cruellement souffert du manque de suivi de la part de son éditeur Micro Illusion (un nom en forme de présage...) -dommage, cela s'annoncait pourtant bien-, ou Master Tracks Pro, de Passport Design, avec son look MacIntosh et de réelles possibilités d'édition, mais trés difficile à se procurer en France, les importateurs Numéra et Musicland se concentrant avant tout sur les ordinateurs des marques concurrentes.

Puis arriva Bars & pipes de Blue Ribbon Bakery, un séquenceur particulièrement complet, orienté objet, accompagné d'un puissant processeur d'évènements MIDI (grâce à ses nombreux outils), trés ouvert (support ARexx, possibilité d'ajouter des modules d'outils et d'accessoires, synchronisation etc...) et trés suivi (5 modules sont déjà parus, comtenant tout ce qu'il faut pour gérer les sons internes de l'Amiga, utiliser Bars & Pipes en environnement multimédia, programmer soit-même ses outils et accessoires etc...). Bars & Pipes est avant tout un outil de création et si vous ne l'utilisez que pour écouter des séquences toutes faites, vous passez sûrement à coté de quelque chose...

Aujourd'hui, c'est la version 'professionnelle' de Bars & Pipes qui nous arrive tout droit de chez Blue Ribbon Bakery, rebaptisé pour la circonstance Blue Ribbon SoundWorks (apparement, ils ont trouvé leur voie...). Bien des logiciels s'affublent d'une étiquette professionnelle sans réellement être la hauteur de leurs prétentions. Mais Bars & Pipes Pro, qui marque l'arrivée à matûrité d'un logiciel déjà redoutable, apporte aussi de nouvelles fonctions trés intéressantes et de haut niveau et mérite donc amplement son étiquette professionnelle. Et, ce qui ne gâte rien, vous pouvez ajouter Bars & Pipes Pro à la liste des logiciels compatibles 1.3 et 2.0 dréssée par Léon dans un précédent numéro.

L'immense intéret de Bars & Pipes est qu'il se développe toute une dynamique autour de ce produit, et pas seulement au niveau des utilisateurs du séquenceur, mais aussi des développeurs de software et de hardware musical. Premiers exemples: la collection de séquences MusicWare au format de Bars & Pipes, la possibilité d'utiliser le boitier de synchro Phantom de Dr. T's, le support de la carte multisérie Checkpoint Technologie (dont Ed: a un test en réserve dans les profondeurs insondables des tiroirs de son disque dur) etc... L'avenir s'annonce trés prometteur et nous aurons bientôt l'occasion d'en reparler.

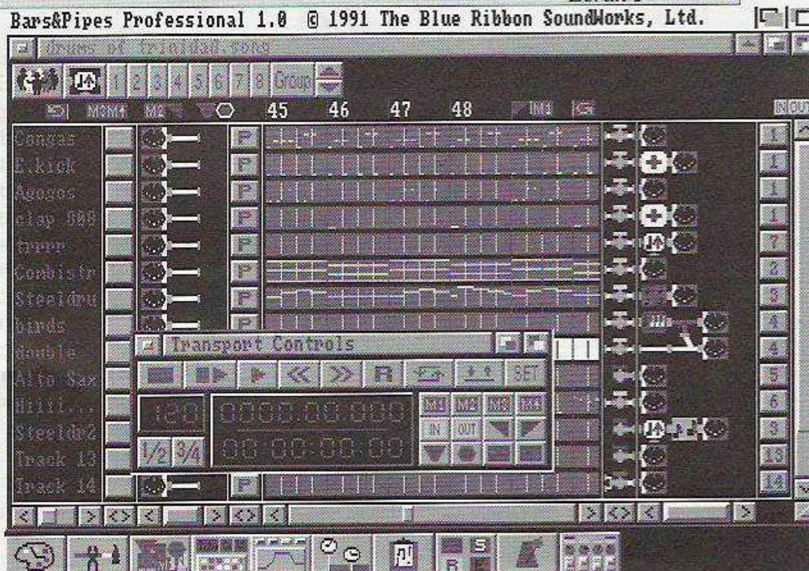
Les présentations étant faites nous allons nous attacher à décrire dans le test qui suit les principales différences entre les deux versions.

Première claque: le look

Le changement le plus frappant est bien entendu le nouveau look, dans le plus pur style 2.0, avec de belles zicônes en relief, si criantes de vérité que pour un peu elles vous mettraient une baffe à la moindre fausse note.

Comme vous pouvez le constater sur l'écran 1, l'organisation de l'écran de travail a elle aussi évolué. Les gadgets relatifs aux groupes de pistes sont placés de façon trés visible en haut de l'écran et sont bien plus faciles à utiliser. Les différentes fenêtres ont été iconifiées. Petite gêne: la disposition initiale de ces icônes (verticales sur deux rangées à droite de l'écran), réduit sévèrement la taille du Pipeline et la séquence n'est plus trés lisible: la solution la plus pratique semble être d'aggrandir la fenêtre principale au maximum sur sa largeur et de la rétrécir légèrement en hauteur afin de disposer les icônes en ligne en bas de l'écran (disposition de l'écran 1). On regrettera toutefois l'impossibilité de sauvegarder la disposition des icônes dans un fichier 'Preferences' quelconque.

Ecran 1



Trois éditeurs en un
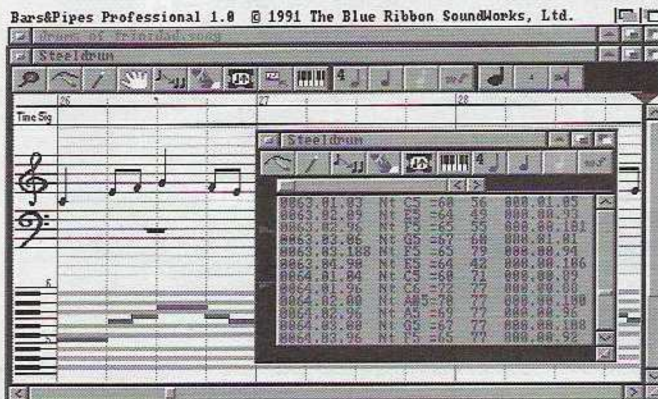
L'éditeur bénéficie de 3 nouvelles icônes, les deux premières permettent de zoomer en avant et en arrière sur la partition ce qui s'avère bien plus pratique que les seules options d'affichage (encore présentes) 'Small', 'Normal', 'Large' etc... et une troisième permet désormais d'écouter le bloc sélectionné sans avoir à aller chercher la fonction 'Listen' dans le menu.

Mais l'énorme amélioration que l'on attendait tous (*ah bon? pas vous?*) c'est bien sûr l'affichage en notation musicale de la partition. Et là, Blue Ribbon SoundWorks n'a pas fait dans la demi-mesure... Vous pouvez choisir la résolution d'affichage, c'est à dire une sorte de quantisation graphique (utilisée seulement lors de l'affichage, les évènements MIDI ne sont en rien affectés) qui vous évitera de devoir jouer avec des seizièmes de soupirs etc... comme au bon veux temps dans Track 24. Résultat: même si vos messages Note_on et Note_off sont un soupçon décalés, vous aurez de belles croches. Il est également possible de transposer la partition dans la notation classique de l'instrument de votre choix, du piano à la guitare, en passant par la clarinette en Si bémol et le violoncelle. La notation musicale est accompagnée d'une fonction d'impression qui permet d'imprimer (qui l'eut cru) la partition, les paroles, les accords , le tempo etc... selon le bon vouloir de l'utilsateur. Une option de prévisualisation affiche le résultat en haute résolution entrelacée de façon impeccable.

L'ancien affichage, compromis entre une portée et la notation graphique, est toujours présent si le besoin s'en fait sentir, sous l'appellation 'Hybrid Staff'. On notera aussi la possibilité d'éditer des messages systèmes exclusifs de la même façon que pour les messages 'control change' ou 'program change' (en parlant de systèmes exclusifs, un nouvel accessoire livré avec Bars & Pipes Pro permet d'en charger/sauver/envoyer/recevoir, il faut bien avouer que cela manquait)

Tant qu'il y était, Todor Fay nous gratifie d'un troisième éditeur sous forme de liste d'évènements MIDI, pour les nostal-

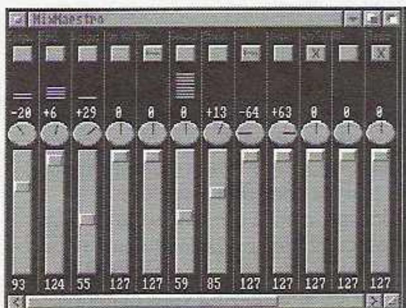
giques de KCS, mais pas seulement eux. L'écran 2 montre ces trois éditeurs en parfaite cohabitation.



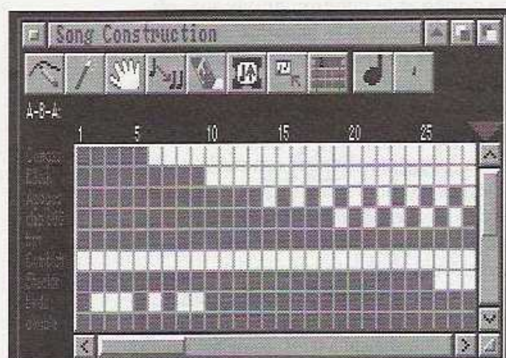
2

C'est nouveau, ça vient de sortir

Bars & Pipes Professional, c'est bien sûr Bars & Pipes amélioré et refondu selon les exigences des utilisateurs, mais c'est aussi l'apparition de fonctions totalement nouvelles.

3


Première de la liste, la fenêtre Mix Maestro, représentée par l'écran 3. Elle permet de faire le 'mix' d'une séquence en temps réel. Elle bénéficie de la même présentation qu'une table de mixage, c'est à dire par 'tranches'. En haut de chaque tranche se trouve le nom de la piste et immédiatement en dessous son état: elle peut être normale, vérouillée (locked) ou coupée (muted). A l'étage inférieur se trouve un vumètre, puis viennent un potentiomètre rotatif (knob) et un potentiomètre linéaire (slider), dédiés respectivement aux réglages de panoramique et de volume. En plus de la manipumlation en temps réel des potentiomètres, un menu permet d'effacer un mix, de faire un couper-coller de mix à l'aide du clipboard, de vérouiller les réglages du knob ou du slider, et de désactiver une tranche. Il est également possible d'affecter d'autres numéros de contrôleurs au slider et au knob que ceux d'origine, pour gérer par exemple la balance à la place du panoramique.

4


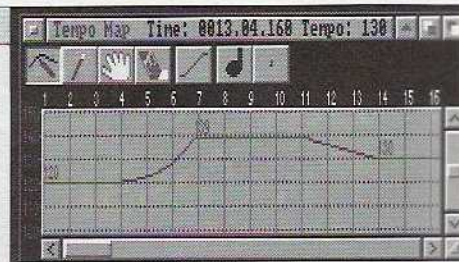
Seconde innovation notable, la fenêtre 'Song Construction' (écran 4), qui, comme son nom l'indique, permet d'avoir une vue globale du morceau que l'on est en train de créer, de le 'construire'. On s'attache ici d'avantage à la structure de la séquence qu'à son contenu. La fenêtre Song Construction est constituée d'une grille. Les mesures sont agencées selon l'axe horizontal et les pistes selon l'axe vertical. Lorsque une piste contient des évènements Midi dans une mesure, la case correspondante de la grille est blanchie, ce qui permet d'appréhender en un coup d'oeil la structure d'un morceau, aussi complexe soit-il. Les icônes de l'éditeur sont reproduites dans cette fenêtre et permettent de zoomer en avant ou en arrière sur la grille, d'effacer ou de déplacer des mesures etc... Faire des copier-coller de mesures sous ce mode devient un vrai plaisir. Si une mesure de la grille est blanchie (elle contient donc des messages Midi), il suffit de cliquer deux fois dessus pour se retrouver dans l'éditeur, à la bonne mesure de la bonne piste, pour voir ce qui se passe en détail.

On continue avec la fenêtre Time Scoring (écran 5), qui permet d'enchainer plusieurs séquences avec une précision diabolique. Là encore, les mêmes icônes que celles de l'éditeur sont présentes

5


(écrire ,effacer ,modifier, zomm etc...) et tout se passe graphiquement.

Enfin, bien que ce ne soit pas une nouvauté, je parlerai aussi ici de la nouvelle fonction Tempo Map (écran 6), qui a subi un tel lifting qu'elle en est difficilement reconnaissable. Tout se passe désormais graphiquement: l'évolution du tempo au cours d'une séquence est représentée par un graphe, dont l'axe des abscisses est divisé en mesures et dont l'axe des ordonnées indique le tempo. A partir de là, vous pouvez créer des variations de tempo s'étalant d'un point à un autre de la séquence, en précisant leur forme: ligne droite, exponentielle, parabole etc...

6


De plus, toutes les fonctions de l'éditeur sont ici aussi présentes: vous pourrez donc créer une nouvelle variation de tempo avec le crayon, la modifier avec la baquette magique, l'effacer avec la gomme etc...

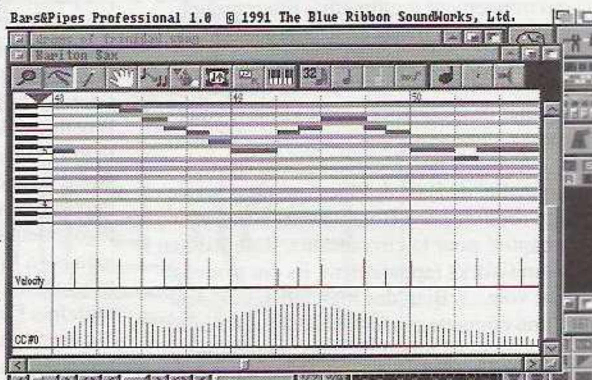
Considérations bassement matérialistes

J'en vois déjà le carnet de chèque à la main: où peut on se le procurer? A quel prix? Dois-je faire empailler mon vieux Bars & Pipes?

Voici donc les réponses aux questions que vous êtes légitemement en droit de vous poser: l'importateur exclusif de Bars & Pipes est l'Atelier Numérique (10 avenue Parmentier, 75011 Paris (Metro Voltaire) Tel 40 24 17 51), et vous trouverez en la personne de José Barinaga, monsieur musique à l'atelier, un passionné de musique MIDI extrêmement compétent.

En ce qui concerne les prix, Bars & Pipes Professional est proposé à 3200F TTC. L'Atelier va proposer un package trés intéressant comprenant à la fois Bars & Pipes Pro et les 3 principaux modules (du point de vue de l'utilisateur typique), à savoir les MusicBox A et B et le MultiMedia Kit, pour environ 4200F TTC. Ce prix n'est pas innocent: il vient directement concurrencer ses homologues sur Atari, comme Cubase, et je pouffe de plaisir en comparant le bestial outil de création que vous aurez entre les mains pour ce prix là, comparé à ses petits camarades sur d'autres machines. Enfin, une mise à joue est possible: il vous suffit d'envoyer à Atelier Numérique votre manuel et votre disquette Bars & Pipes accompagnés de la modique somme de 706 francs.

L'arrivée de Bars & Pipes Pro sera l'occasion pour certains de débuter avec le Bars & Pipes normal, puisque le prix de ce dernier vient de baisser et qu'il avoisine désormais 1815 francs. Signalons enfin pour les anglophobes, que cette version normale devrait être disponible d'ici peu en français (manuel et logiciel).

7


Vidéo-3D: On cause

STARRING:
LAURENT
LICHTENSTEIN

" Chers Amis (gaphiles) bonjour ! "

Il sera question dans cette rubrique de software z' et hardware nouveaux et récents (banc d'essais), des conseils et bidouilles pour coucher sur bande vidéo vos merveilleuses estampes z'éléctroniques (trucs et astuces) et enfin des conseils en vrac pour stimuler votre inspiration créatrice parfois en panne (teuf-teuf).

(Ed: Tout en accueillant Laurent dans nos pages, je vais z' vite faire un chercher-remplacer z/rien)

Le banc d'essais! crie la foule en délire

Les principales nouveautés en matière de logiciel: ***Real3D*** et ***Imagine*** dont on vous causate le mois dernier.

Si si bon: ***3d Tools***: une disquette programme, un manuel en frenchy et pour cause puisque l'auteur est de notre beau pays. Ce logiciel se veut un complément de ***SA4d*** et propose des effets spéciaux à appliquer sur des fichiers Sculpt: fragmentations (très spectaculaires), torsions, dégradés, métamorphose d'un objet vers un autre etc ... tout ceci par le biais d'une interface utilisatrice claire et des temps de calcul des effets très honnêtes. Bref les utilisateurs de Sculpt s'en pourlècheront le fichier.

Une petite incursion par la 2D avec l'arrivée sur le marché de ***SpectraColor***. On prend ***Photonpaint 2***, on rajoute l'animation de brosse type ***DPaint3*** et le tour est joué.

3D Professional

Bon revenons donc sur ***3D-Pro***, déjà testé dans ces colonnes. 3D-Pro grèvera votre budget d'un peu moins de 3.000F ... autant y réfléchir à deux fois donc avant de casser son cochon de rose mappé. Tout de go à mon avis: gardez vos sous, le render n'en vaut pas la chandelle. Six disquettes, des manuels comme des bottins téléphoniques (dont une partie en frenchy) et un superbe emballage.

On commence classiquement avec un modeler plutôt ergonomique, croisement contre nature entre le célèbre SA4D et ***Modeler3D*** (celui pondu par les auteurs de Vidéoscape après les menaces de mort des anti-CLIistes), des textures algorithmiques sympathiques (mention très bien pour la texture camouflage et la texture bosselée). Mais voilà, première déception: pas de mapping IFF.

Bon on ne bondit pas tout de suite sur Real3d, on va pointer le bout de sa souris dans le ray-tracer, en fait un autre logiciel sensé tourner en multitache avec le modeler (je vois d'ici les "moins de 2 mégas user's" pâlir et ils ont raison). Le ray-tracer est plein à ras-bord de paramètres en tous genres: nombre et longueur des rayons, on peut même définir la densité de poussières dans l'univers 3d ou les imperfections d'une matière verre. Tout cela c'est bien joli mais même sur mon **3000** on arrive à des temps de calculs rédhibitoires; en ne tablant que sur peu d'options enclenchées ça frise les 8 heures (à multiplier par au moins 3 pour un **2000** avec 68000). TILT !!

Du coup je n'ai même pas essayé le module d'animation dont la présence dans le package approche la pub mensongère: 8 h par image ça fait heu... une semaine par seconde! gasp ... un coup à retourner au rotring ...

La Carte VD 2001

Finissons le banc d'essais avec du hardware: la carte graphique **SpaceArt VD 2001**: pour 16000F (chez **Avancée** à Paris), votre Amiga chéri prend de sacrées couleurs; 16.777.216 pour être plus précis. C'est une carte interne qui fait genlock et digitaliseur temps réel sur 24 bits mais aussi le chroma keying en interne ou en externe (sur la vidéo). Il est également possible de faire des brosses que l'on resize, des effets spéciaux genre ***Pixmate*** et de filtrer le signal... voilà voilà j'allais oublier un logiciel de retouche d'images, un DPaint en 24 bits ... mazette !!!

La carte accepte toutes sortes de formats (*ilbm24, Real3d, Caligari, Sculpt, Imagine...*) et les convertit allègrement en ce que vous voulez (excepté le format 404 peugeot).

Sorties et entrées en RVB (340x612); il vous faudra donc un splitter pour passer du PAL au RVB et un codeur pour enregistrer sur un scope. Ha que voilà un produit intérressant. Avancée propose un splitter maison à bas prix et annonce une carte graphique grand public pour bientôt ....

Les bidouilles vidéo supplient la foule en transe!

Y'a des idées comme ça tellement simples que l'on se dit: mais bon sang c'est bien sûr, en se martelant le lobe frontal de la paume de la main droite. Exemple: l'**Atelier Numérique** a mis trois sorties vidéo Amiga en parallèle, une par composante Rouge Vert Bleu, avant d'envoyer subrepticement le tout dans un codeur PAL qui en a rosi de plaisir. A la sortie: 32x32x32 = 32.768 couleurs à l'écran sous DPaint! Hihi c'est rigolo mais bon ok, ça prend de la place sur la commode de mémé. M'enfin tout ça pour vous dire qu'en vidéo les composantes ya que ça de vrai.

Votre 'miga, qui lui sort en RVB, n'apprécie sûrement pas de se voir passer en PAL par des genlock de qualité moyenne. Sachez qu'un codeur PAL (c'est à dire la bestiole qui mouline le RVB en PAL) de bonne qualité coûte dans les 45.000F, alors si pour 3.000F on vous propose le genlock-qui-sort-en-PAL n'escomptez pas des résultats époustouflants! Optez plutôt pour un genlock Y/C que vous accouplerez à un Hi-8 ou à un S-VHS, il y aura moins de dégâts ... une autre solution consiste à se regrouper à plusieurs et à louer pour une journée un codeur PAL/SECAM chez un prestataire professionnel (comptez 800F pour un bon Fougerolle chez Vidéo+).

Vous le branchez sur les sorties RVB de votre genlock (prévoyez la connectique: 3 BNC sinon vous aurez l'air bête), et hop vas-y pour une transfert-partie entre copains! De toute façon quand vous faites vos images allez-y doucement sur le rouge, c'est une couleur qui vit mal son transfert en vidéo (pauv'choute), le vert étant la couleur qui passe le mieux (sauf s'il est saturé of Corse).

Sachez également que le signal de l'Amiga n'est pas broadcast, c'est-à-dire qu'il n'est pas aux normes établies par le CCIR (*Comité Consultatif De Radio Et De Télévision*) il faut augmenter le signal en luminance (gain) et baisser le niveau de noir (piedestal). Voilà, vous étes prêts à inonder TF1, CNN et Hollywood de vos animatiques migas sur bandes vidéo!

La troisième et dernière partie piaffe la foule hystérique:

Philippe Quéau, chercheur à l'INA et grand théoricien des images de synthése devant le dieu Pixel, comparait notre époque de l'image électronique à celle des gravures de Lascaux pour la peinture: à

technique nouvelle, approche et grammaire nouvelles. L'Amiga se positionne comme un outil de recherche fantastique, il permet d'avoir chez soi une palette et une station 3d performante. Néanmoins il possède ses limites (définition et nombre de couleurs). Aussi, chercher à reproduire les images obtenues sur de gros systèmes (genre générique TV) ne fera qu'attirer l'attention sur ces limites.

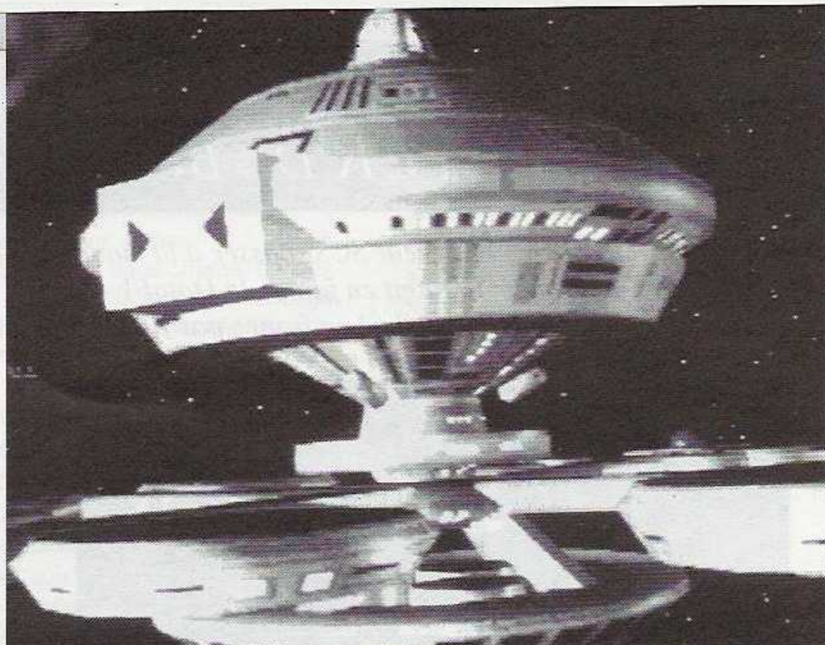
L'Amiga possède sa propre grammaire, à vous de l'explorer. Plutôt que de s'inspirer des génériques 3D froids et ronflants allez vous rincer l'oeil dans les musées d'art moderne et les galeries, vous en reviendrez certainement avec des idées transposables sur un Miga. Ma sélection d'expos du mois pour les parigots:

J-C Averty ou le maître du couper-coller (Espace Electra), **Seurat** (Grand Palais) le pointillisme c'est l'ancêtre de la basse def', **Seb Janiak** (Musée des automates) un fou de l'incrust sur Paint-box à voir aaabsolument ....et bien sûr le musée d'art moderne de Beaubourg .

Sur ce, chers zamigaphiles, ne vous usez pas trop les mirettes et à bientôt ....

Laurent

Adresses:
Avancée (chez Phase): (1) 48 92 52 48
Vidéo + (1) 40 11 39 39



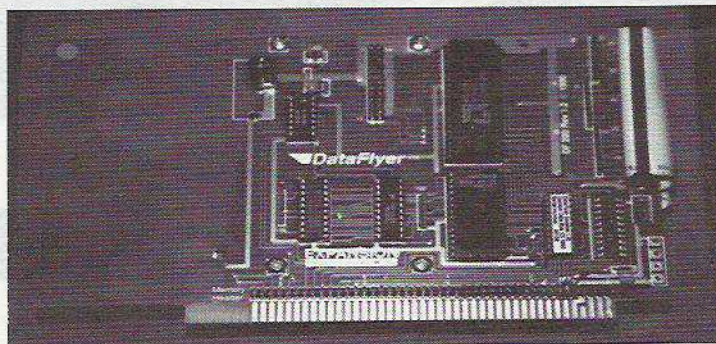
Les visiteurs de l'expo Amiga '90 qui s'est déroulée à Cologne en novembre reconnaîtront sûrement cette image, extraite d'une démo de Star Trek, un impressionnant film d'animation en images de synthèse créé par l'allemand **Tobias Richter** avec ***Dpaint*** et ***Videoscape***.

Le film, d'une durée de plus que 15 minutes, a nécessité 20 jours de calcul sur un Amiga équipé d'un accélérateur 68030.

Une cassette vidéo de ce film, au format VHS (PAL ou Secam au choix), est distribuée en France par Avancée au prix de 250F + 10F frais de port. (*Avancée, 93 avenue du Général Leclerc, 75014 Paris*).

CONTROLEUR SCSI AU PRIX SUPER
LE DATA FLYER DE BUS PLUS

Encore une nouvelle carte contrôleur SCSI passée à la moulinette des tests impitoyables de Roméo. Il s'agit en fait de la DataFlyer d'Expansion Memory, produit distribué en france par BUS +.



Avec la Data Flyer, nous entrons dans le domaine des HardCard peu coûteuses puisque le prix est de 2990 F pour la version équipée d'un disque dur de 40 Mo. Il ressort des tests que cette HardCard est loin d'être une bête de course en comparaison des GVP, et autre TrumpCard Pro, mais elle apporte tout de même le confort de l'utilisation d'un disque dur et convient donc parfaitement pour ceux qui ont de petits budgets. En revanche, l'investissement dans un disque plus performant est à déconseiller vu le peu de gain que l'utilisation d'un disque Quantum procure.

De plus le disque fourni possède tout de même un temps d'accès de 28 ms et est donc déjà relativement rapide. En ce qui concerne le logiciel d'installation, sans être le plus convivial dans le domaine, il est tout de même abordable par le débutant grâce aux explications détaillées du manuel, qui ont bien sûr été traduites en français. En résumé, quand on n'a pas les moyens de se payer une Porsche ou une Ferrari, on roule en super 5, c'est peut être moins rapide mais à la base cela remplit les mêmes fonctions. Et puis si vous trouvez une Porsche au prix d'une Super 5 n'oubliez pas de me prévenir.

Je rappelle que ces tests sont là à titre purement indicatif et que les résultats peuvent varier suivant la machine (les 2000A sont paraît-il un peu plus lents que les 2000B) et suivant "l'état" de votre disque (s'il est fraîchement formaté ou s'il a déjà beaucoup travaillé). C'est pourquoi les tests sont toujours effectués sur des disques qui viennent d'être formatés et qui contiennent toujours les mêmes fichiers (environ 10Mo de données) restaurés par l'excellent logiciel de BackUp de disque dur QuarterBack.

Roméo

TESTS DISKPERF

Data Flyer avec disque Kalock 40 Mo

Création de fichiers /s 12
Suppression de fichiers /s 25
recherche de répertoire /s 86
déplacement de la tête /s 88

transfert en Ko /s avec buffer de

buffer	R	W
512	45	30
4 Ko	169	70
8 Ko	174	77
32 Ko	284	90
64 Ko	314	109
256 Ko	325	131

Data Flyer avec Disque Quantum LP52

Création de fichiers /s 13
Suppression de fichiers /s 29
recherche de répertoire /s 81
déplacement de la tête /s 117

transfert en Ko /s avec buffer de

buffer	R	W
512	59	86
4 Ko	209	89
8 Ko	254	99
32 Ko	291	121
64 Ko	325	131
256 Ko	342	138

Temps de chargement :

Avec disque:	Kalock	Quantum
ProPage	23	17
ProWritE	15	11

SERIAL

Avec le printemps qui arrive, ce sont les cartes multi-ports qui bourgeonnent à l'arrière de nos Amigas: carte Commodore, carte ASDG, MultiFace Card de BSC et enfin la carte Serial Solution de Checkpoint Technologies, que nous testons ici.

Spécifications

La carte Serial Solution de Checkpoint Technologies permet d'ajouter 2 ports série à un Amiga. Elle est bâtie autour d'un DUART 68681 de Motorola -le contraire eut été étonnant- et chaque port série dispose d'un buffer de 4 octets. Elle autorise des vitesses de transmission classiques de 300 baud à 38,4 Kbaud (300, 1200, 2400, etc...) ainsi que toutes les vitesses custom de 4 bauds (zzzz.....) à 125 Kbaud (maman... je veux descendre!) utilisées dans le cadre d'applications spécialisées, par exemple le MIDI (31250 baud). A des vitesses telles que 125 Kbaud, il vous faudra toutefois dire adieu au multitâche...

Pour de meilleures performances, deux oscillateurs distincts s'occupent, sur la carte, l'un des vitesses standards, l'autre des vitesses 'custom'. Par conséquent, il vous sera possible d'utiliser une vitesse standard sur un port et une vitesse 'custom' sur l'autre. Vous pourrez également utiliser deux vitesses standards différentes, une sur chacun des ports, mais pas deux vitesses customs différentes. La carte en elle-même est assez loin d'être un modèle de réalisation électronique, mais bon, puisque ça marche...

Installation materielle

La carte Serial Solution vient s'enficher simplement dans l'un des slots de votre 2000 (aucun jumper à configurer) et vous vous retrouvez avec deux ports supplémentaires à l'arrière de votre machine: le premier est un port 25 broches identique au port série d'origine de votre Amiga, le second n'a que 9 broches comme sur un AT. Un adaptateur (non fourni d'origine) permet de transformer ce dernier en un second port à 25 broches. La carte est compatible 2.0 et fonctionne parfaitement sur un A3000.

Installation logicielle

Pour que la carte Serial Solution fonctionne correctement, le ckptss.device doit être présent dans votre répertoire Expansion. De même, vous devrez mettre le TSS-Handler dans votre répertoire L, ajouter deux entrées dans votre MountList pour SER2: et SER3:, puis les 'mounter' dans votre startup-sequence. La documentation (en anglais) explique fort

bien tout cela et indique lors de chaque manipulation la marche à suivre en passant par le WorkBench et par le CLI.

Un programme présent sur la disquette d'accompagnement se charge d'ailleurs de toutes ces opérations si votre environnement n'est pas trop 'customizé' et un second, copie conforme des Preferences de votre WorkBench, permet de régler les paramètres de la carte Serial Solution, comme vous le feriez pour la prise série standard.

Utilisation

Une fois les installations hard et soft effectuées, le mystère reste complet: comment, en effet, faire reconnaitre la carte par nos logiciels favoris?

A cette question, Checkpoint Technologies apporte trois réponses:

❑ première possibilité, que l'on aimerait rencontrer plus souvent, les développeurs de votre application ont anticipé l'arrivée de cartes multi-ports et permettent à l'utilisateur de spécifier SER2: et SER3:. Généralement, on vous demandera d'entrer le nom du device à utiliser à la place du serial.device (ici le ckptss.device) et le numéro de l'unité que vous comptez utliser (les programmeurs savent qu'il s'agit là de deux informations indispensables à l'ouverture d'un device par Exec). Le programme JRCOMM livré avec la carte en est un parfait exemple. Autre cas typique, l'utilisation de Serial Solution avec Bars & Pipes, ce qui permet d'accéder à des configurations MIDI de plus de 16 canaux. Il suffit dans ce cas de choisir les outils Checkpoint MIDI In et Checkpoint MIDI Out plutôt que MIDI In et MIDI Out.

❑ deuxième possibilité, utiliser le programme ZapPort, fourni avec la carte. Admettons que la prise série d'origine de votre Amiga soit déjà occupée et que vous vouliez utiliser Flammitel II ("Le Retour"). ZapPort vous permet de prendre l'executable de Flammitel II et d'en faire une copie où toutes les occurences de "serial.device" auront été remplacées par "ckptss.device", permettant ainsi d'avoir deux versions de ce logiciel, l'une pour le port série standard, l'autre pour la carte Serial Solution. Petite remarque au passage, ZapPort change uniquement le nom du device mais ne peut pas changer le numéro de l'unité utilisée, qui reste donc à 0 comme celle de tout programme utilisant le serial.device. Conséquence directe: les programmes modifiés de cette façon ne peuvent être utilisés qu'avec le premier port série de la carte (qui correspond au connecteur 25 broches).

❑ enfin, troisième et dernière possibilité, utiliser le programme NewPort également fourni avec la carte. Cette méthode, moins 'sauvage' que la précédente, est préférable. Elle permet de ne garder qu'une version d'un programme, qu'il soit destiné à être utilisé avec le serial.device ou avec le ckptss.device. Le programme NewPort crée en effet un petit executable (500 octets) qui va charger le programme à executer en mémoire, le modifier de la même façon que l'aurait fait ZapPort, et l'executer. Il vous suffit donc de lancer votre application normalement si vous désirez utiliser le port standard ou par l'intermédiaire du petit executable crée par NewPort pour utiliser la carte Serial Solution. Là encore, seul le premier port série de la carte sera donc utilisable.

Verdict

J'utilise régulièrement le couple Bars & Pipes/Serial Solution et j'en suis entièrement satisfait. En ce qui concerne les autres applications, seule l'impossibilité d'utiliser le deuxième port série de la carte avec n'importe quel logiciel vient noircir le tableau, mais l'acheteur potentiel qui souhaiterait accéder simultanément aux deux ports supplémentaires compterait sûrement utiliser la carte avec un logiciel prévoyant une configuration multi-ports, ou développer une application spécifique, et là rien ne s'y oppose. Pour environ 1700F TTC, The Serial Solution représente donc un bon investissement.

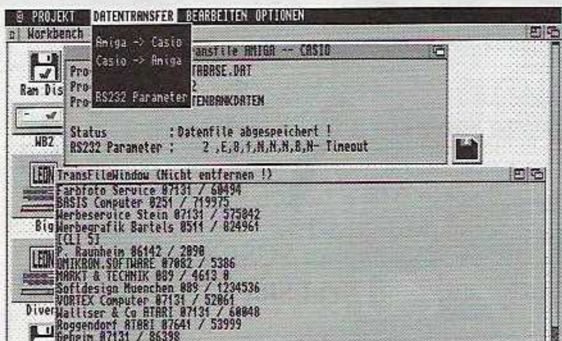
La carte Serial Solution est importée en France par Atelier Numérique, 10 avenue Parmentier, 75011 Paris (tel: 40 24 17 51)

*Nous avons également reçu la **Multiface Card** de **BSC**, qui offre deux ports séries et deux ports paralèlles supplémentaires à l'Amiga, et dont nous vous reparlerons prochainement.*

Nicolas Fournel

Transfile

L'Amiga se branche des petites calculatrices



C'est d'Allemagne que nous vient cet interface vraiment très utile de la société Yellow Computing pour connecter via le port série l'Amiga à (presque) toutes les calculatrices scientifiques ou autres banques de données de poche munies d'un port série.

Transfile permet à tout possesseur d'un Amiga 500/1000/2000/3000 avec 512K de mémoire et 1 lecteur de disquettes de sauvegarder, charger, éditer, imprimer sur l'Amiga les données contenues dans sa calculatrice. Toutes les versions Kickstart à partir de 1.2 sont supportées.

Transfile est disponible pour les modèles suivants:

Sharp PC 1150
PC 1245/46/47/48/50/51/52
PC 1260/61/62/80
PC 1401/02/03/03H/21/25/30/45/50/60/75
PC 1350/60
Electronic Organizer IQ 7000/7100/7200/7300 et ZQ 5100/5300
E 500

Casio FX 850P
SF 7000
SF 8000
SF 9000
SF 9500

Toutes ces versions permettent d'exploiter entièrement toutes les options de banque de données, programmes basic etc. disponibles sur chacune des machines ci-dessus.

J'ai testé pour vous Transfile Amiga<-->Casio FX-850P avec les configurations suivantes:

Côté Amiga: Amiga 3000/25

Côté Casio: FX 850P avec extension 40K

Dès le premier abord, le produit, quoique simple donne une impression de sérieux. La boîte contient une disquette Amiga avec le programme Transfile, un câble série Amiga<-->FX-850P aux connexions dorées et un manuel de 33 pages. Pour le moment, Transfile n'existe qu'en version allemande, et n'est distribué qu'en Allemagne. Une version française sera bientôt disponible aussi pour nous autres amigaphiles gaulois.

Le manuel, clair et simple guide rapidement l'utilisateur à travers l'installation de l'interface et du programme (la disquette n'est pas protégée). Une fois tout installé, on peut commencer à échanger des données entre les deux machines. Du côté Amiga, le programme est assez ergonomique grâce à ses menus déroulants. La fenêtre des paramètres RS232 permet de choisir la vitesse de transmission (de 150 à 4800 Baud) et de régler les autres protocoles de transmission.

On a la possibilité d'éditer les programmes Basic sur l'Amiga, il suffit de les sauvegarder en mode ASCII, ensuite Transfile les charge et en utilisant le menu "transfert de données" (Amiga-->Casio; Casio-->Amiga) on peut les transmettre à la calculatrice. Après avoir sélectionné Amiga-->Casio, une fenêtre apparaît, vous demandant de taper sur Casio la commande démarrant le mode réception. Il faut alors mettre la 850P en mode 1 (basic), choisir le numéro de programme (P0-P9) et enter la commande "LOAD" puis valider avec la touche EXE. Sur l'Amiga, il faut ensuite cliquer sur "BAS" (pour fichiers Basic) et la transmission commence. C'est l'Amiga qui annonce la fin de la transmission, il reste alors à appuyer sur la touche BREAK de la 850P et c'est terminé, le programme est dans la mémoire et on peut le démarrer en mode 0 (RUN).

Outre la transmission de programmes BASIC, Transfile permet aussi le chargement, la sauvegarde et l'édition de la banque de données MEMO du Casio. La procédure est la même que pour les programmes Basic, sauf qu'au moment du transfert, il faut sélectionner "DAT" (pour fichiers DATA) du côté Amiga et entrer la commande "LOAD#" ou "SAVE#" en mode 1 do côté CASIO

Même chose pour les variables de la 850P qui peuvent être traitées de la même façon.

Transfile est une alternative vraiment compétitive aux extensions Casio hors de prix. Pour un prix de 129 DM (1DM=3,45FF) nos calculatrices scientifiques peuvent maintenant sauvegarder leurs données sur disquette et les sortir sur imprimante. Une version française sera bientôt disponible chez nous, Yellow Computing cherche en ce moment un distributeur en France, avis aux interessés!

Ce que j'ai aimé:

- Compatible 2.0
- Programme sérieux et sans bugs
- Bonne qualité du cable série
- Documentation claire et pragmatique
- Support de toutes les options de transmission de la 850P

Ce que j'ai moins aimé:

- Installation sur disque dur possible, mais le programme va toujours chercher ses données dur la disquette
- Fenêtre de chargement-sauvegarde peu ergonomique (impossible de la déplacer sur la Workbench, pas de bouton pour accéder aux disques durs)

Au dires de Yellow Computing, on travaille actuellement à l'élimination de ces inconvénients.

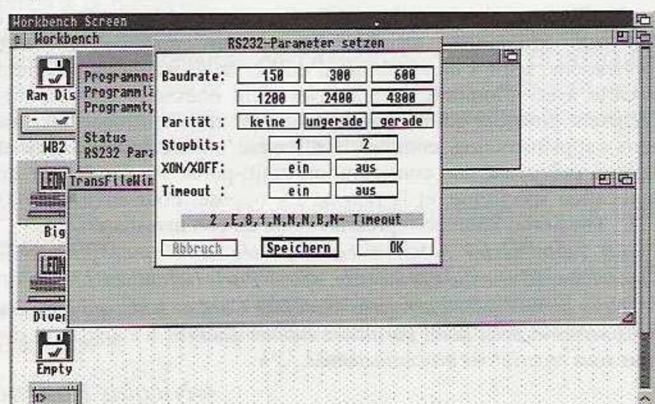
Les prix (TVA allemande de 14% comprise) varient selon le modèle de calculatrice:

Transfile FX-850: 129 DM
Transfile SF: 179 DM
Transfile E500: 129 DM
Transfile IQ 700: 179 DM
Transfile SHARP: 129 DM

Transfile existe aussi pour PC, MAC et... ST -->(le meilleur ordinateur, selon Talt Macroloisirs)

Informations chez: Yellow Computing, Postfach 1136, Friedrichshaller Straáe 66, D-7107 Bad Friedrichshall, Tel 19 49 7136 40 97, Fax 19 49 7136 71 36

Léon Guilbirds



Trois ans de A-(miga)News L'INDEX

Comment s'y retrouver : en chiffres romains, le numéro d'A-News, en chiffres arabes, le numéro de la première page, éventuellement le nom de l'auteur de l'article.
Dans tous les A-News, vous retrouverez toujours des news et du courrier, Je ne les ai pas détaillés.

Associations

Interviews

Communication

3D

Musique

Vidéo

Virus

Divers

Assembleur

Basics

C

C.L.I.

Utilitaires

Démos

Jeux

Voilà, j'ai dû en oublier, tant des noms que des articles importants, mais j'ai réalisé cet inventaire en 6 jours (comme Quelqu'un...) tout en allant à mon passionnant métier de sérigraphe, alors vous voudrez bien m'excuser et me faire part de vos remarques.

Alain Bourgery

TEST

KCS Power PC Board v 2.0

*Nous avons testé la version 2.0 du logiciel de la KCS Power PC Board, cette petite carte qui s'insère dans la trappe mémoire **A501** d'un Amiga 500 et le transforme en compatible IBM.*

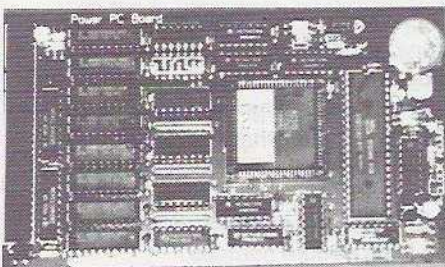
Nouvelle Version Plus Rapide

Cette version est nettement plus rapide au niveau des affichages mais surtout elle permet d'utiliser un disque dur ***A590*** comme s'il s'agissait d'un disque dur *PC*. L'installation proprement dîte n'est pas compliquée puisque il suffit de cliquer sur l'icône *"HD TOOLBOX"* de la disquette originale du *A590* pour débuter le partitionement du disque dur. Il suffit alors de partager l'*A590* en deux, une partition pour le *Miga* et une pour le *PC*, en réglant le gadget proportionnel prévu à cet effet (Barre de Partition). Une fois cette opération terminée, il suffit de lancer le programme *A590* qui se trouve dans le tiroir *C* de la disquette *KCS* pour sélectionner la partition qui servira de support au disque dur *PC*. Le reste se passe côté *PC* et paraîtra certainement un jeu d'enfant à ceux qui ont déjà installé un disque dur *PC*.

Il suffit, côté *PC*, de lancer la commande ***FDisk*** et de répondre aux questions posées, le plus souvent par return, puis *"FORMAT C:"* et le tour est joué. Il ne vous reste plus qu'à recopier vos programmes préférés sur le disque. A noter que côté *PC*, le disque n'est pas autoboot, il est tout de même indiqué dans la documentation que cette option fera partie d'une prochaine évolution, il vous faudra donc installer une *startup (autoexec.bat)* sur la disquette de démarrage qui passera la main au disque dur le plutôt possible.

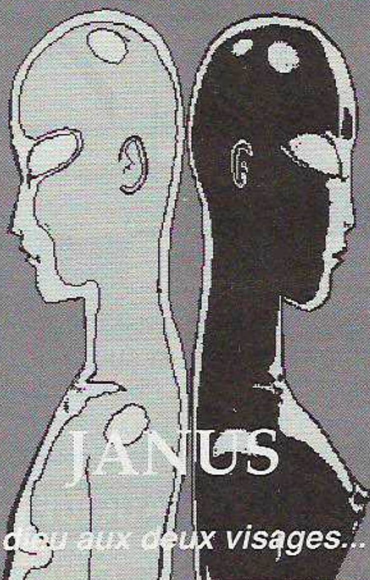
Comme autre gadget, vous pouvez visualiser en permanence le numéro de la piste sur laquelle est la tête de chaque lecteur de disquette. Autre amélioration, le menu de configuration possède une option ***TURBO*** qui permet de faire travailler le processeur à 11 Mhz au lieu de 7 Mhz, ce qui procure un gain en vitesse non négligeable.

En prime, la gestion des extensions mémoire



Les extensions mémoire sont maintenant reconnues par la *KCS*, ce qui augmente la vitesse d'affichage et permet au système d'aug menter auto mati que ment la tailles des buffers de mémoire cache alloués pour les lecteurs de disquettes. Ceci augmente les performances des lecteurs de disquettes qui ne semblent pourtant pas se traîner en comparaison de ceux d'une machine que nous connaissons bien. En conclusion, *KCS* a tenu ses promesses en fournissant un driver disque dur et en améliorant le soft d'émulation *PC*. Contrairement à *ATOnce*, l'émulateur *AT* de *Vortex* qui se monte sur le connecteur 68000, il n'y a aucun problème avec l'*A590*. De plus, il n'y a aucun risque d'installation puisque la KCS remplace l'*A501* et côté encombrement, elle ne prend que la place de la *A501*. Il n'y a pas non plus de risque de contact avec le blindage qui risquerait de faire crasher votre *500* comme celui de mon très estimé collègue *Xavier Leclerc*. Un bon point donc pour *KCS*, en attendant la prochaine version qui devrait intégrer les drivers des principaux disques durs du marché.

Roméo Rapido



Eh oui ! Janus, encore lui, qui pose des problèmes à deux de nos lecteurs.

Janus à l'époque Romaine était le dieu des portes, ayant comme elles une double face: les portes de son temple étaient fermées en temps de paix et ouvertes en temps de guerre.

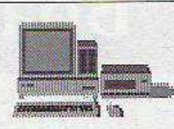
Janus évoque donc la notion d'échange entre les deux standards Amiga<->PC, non sans mal d'ailleurs.

*Dans un passé plus proche pour nous Amigos, Janus vient du **SideCar** qui s'attelait à notre bon vieil **Amiga 1000** devenu maintenant sur l'**Amiga 2000** la **carte passerelle** ou **BridgeBoard**.*

*La première lettre est de Lionel Galerneau ayant un problème d'installation de logiciels **PC** sur le **pseudo disque dur** en **df1:***

*La deuxième lettre est de Luc Lopez et concerne un problème de plantage de la carte **XT** selon "l'humeur du système"*

CARTE XT



Précisions a propos du Pseudo disque dur en df1: et d' un problème de plantage côté PC

Le Boot PC sur Pseudo Disque Dur

Lettre de Lionnel Galerneau

Chers amis de Amiga-News

Je vous écris suite à votre publication concernant la géniale astuce de *Jeremy Hall qui permet* aux fauchés de se faire un ***faux disque dur PC***, (avec une erreur que j'ai mis 2 jours à comprendre: ***PseudoC*** au lieu de ***FakeC***), et en omettant de dire qu'il faut effacer le ***Trashcan*** pour autoriser *183 cylindres*. Mais rassurez-vous, j'ai le sens de l'humour, faute d'avoir celui de la rapidité d'interprétation des articles buggés.

Pour preuve de mon total manque de rancune, j'en redemande:

Maintenant tout est OK. Mon *A2000* boote directement sur *df1:* transformé en ***C:*** et même (ô miracle), pour la première fois l'heure passe sans problème d'*Amiga* à la *passerelle*. Il ne manque plus qu'une pièce au puzzle pour que j'accède au bonheur total, et je compte sur vous pour me la donner: comment diable peut-on installer un logiciel sur un *faux disque dur* ?

J'ai tout essayé en vain:
(avec ***Multiplan*** et ***Word***)
Prenons l'exemple de *Multiplan:*
- Procédure d'installation:
1) Au prompt ***a: MPCOPY***
--> *"Disque dur non déclaré"*

2) Au prompt ***c: a:MPCOPY***
--> Installation partielle, avec les fichiers destinés au répertoire ***MSTOOLS*** qui se retrouvent á la racine, et ce, malgré un message d'erreur au départ. J'appelle *MultiPlan* et j'ai en réponse l'horrible *"Abort, Retry, Fail?"*, suite à une laborieuse recherche de système sur *a:*

- Recopie des fichiers déjà installés sur le disque dur d'un *PC*:
1) Appel de *MultiPlan*
--> recherche en *a:*
puis *"Abort, Retry, Fail?"*
2) Je feinte par ***ASSIGN*** ou ***SUbST***
--> idem, précédé d'un message du genre *"Programme XXXX Non Trouvé. Veuillez vérifier que l'unité par défaut contient bien les fichiers du programme"*.
3) Je tente une copie de tous les fichiers nécessaires directement à la racine
---> Message *"Ce disque est protégé, il ne peut être copié qu'avec le programme approprié"*.

Je conçois à la rigueur qu'une copie de fichiers ne donne pas le résultat attendu (protection oblige!), mais comment se fait-il que je ne puisse pas installer un programme selon la procédure normale?

L'astuce se situe-t-elle au niveau de l'*Amiga* ou dans le ***CONFIG.SYS*** du coté *PC*? Bref, à l'aide SVP, et que les dieux de l'informatique vous le rendent au centuple.

Un frustré du disque dur (dur, dur!)

PS: Pouvez-vous me dire si une souris ***MicroSoft*** + carte série *PC* résoudraient le déplacement imprécis et saccadé de la souris sur la fenêtre *PC*. Merci.

Réponse de Pascal Janin

Après avoir vu comment trépaner un *Disque Dur PC* en plusieurs morceaux choisis, dont *Amiga*, je vais essayer de développer plus en détails l'astuce décrite par le manuel de la **BridgeBoard**, et par *Jeremy Hall* (*ANiouze N°27 p.35*), pour faire booter une *BridgeBoard* dépourvue de disque dur (la pôvre) directement sur un quelconque des périphériques *Amiga* (disque dur, lecteur de disquettes, **RAM:**, **RAMB0:**, etc...).

Comme le souligne le manuel de la *BridgeBoard* (il est décidément très bien foutu... ce qui est hélas trop rare pour un manuel !), celà ne peut être opérationnel que si vous n'avez pas de disque dur côté *PC* **(FileCard** ou autre) ; si vous en acquérez un un jour, ce pseudo-boot sera désactivé à votre insu de manière invisible (pas de manip' irréversible à faire, merci les concepteurs).

Il vous faudra d'abord choisir sur quel périphérique faire booter le *PC* : *DHx:*, *DFx:*, ...

* *

Un exemple

L'exemple qui suit sera réalisé sur **DFx:** mais seuls **ABoot.ctrl** et les paramètres de **MakeAB** changent selon le périphérique (bonjour la souplesse, encore merci les concepteurs).

Voici donc la procédure sur *DFx:* commentée pas-à-pas :

I- Formatter le support

Il est à réaliser **Seulement pour une Disquette**, afin de partir sur un disk le plus clean possible.

Pour grapiller encore un peu de place, tapez:

DELETE TRASHCAN ALL <return>

... et vous n'aurez que 2 secteurs occupés !

II- Nommer le Disk

... ceci pour pouvoir s'affranchir du **DFx:** pour y faire référence (le *PC* bootera ainsi sur la disquette insérée dans n'importe lequel de vos lecteurs 3"1/2).

la mienne *AutoBootPC* (les majuscules ne sont là que pour faire joli) et elle sera donc adressable par *AutoBootPC*: (mieux que *DFx:*).

III- Créer le pseudo-fichier boot PC

Tapez :

MAKEAB AutoBootPC:FakeC

(*FakeC* pour *"faux C:"*, mais changez-en si çà vous chante, pensez alors à modifier *ABoot.ctrl*). L'*Amiga* vous demande les paramètres du périphérique à formatter: dans notre cas,

Nb têtes= 2

Nb Secteurs= 11

Nb Cylindres= 74

(<80 car l'initialisation se réserve un peu de place sur le disk).

Notez que ce sont les paramètres de configuration standard des lecteurs de disk *Amiga* (sauf le dernier, habituellement 80). *Jeremy Hall* suggérait :

Nb têtes= 1

Nb Secteurs= 9 (comme pour un disk PC)

Nb Cylindres= 183 (??)

...et j'ai hélas constaté des ***"R/W errors"*** sur un disk neuf (donné sans erreurs par *FORMAT Amiga*), qui ont disparu avec mes propres valeurs.

Remarquez la similitude des tailles obtenues :

2 x 11 x 74 == 1 x 9 x 183

C'est à ce niveau que vous adaptez la Taille de votre *pseudo-Hd PC* à votre convenance, mais ***ACHTUNG!*** car *MAKEAB* permet d'émuler n'importe quels taille et type de Disque, même des config'_inexistantes ou farfelues *(cf Jeremy Hall)*, mais ***Gare Aux Résultats*** : pour un ***HardDisk Amiga***, je vous conseille *FORTEMENT* d'opter pour les mêmes paramètres que ceux de la ***MountList*** (nb têtes et nb secteurs) et jouez sur le nb de cylindres pour réserver la place souhaitée.

Dans le cas d'un *DHx:* en **FFS**, il se peut que vous ayez à rajouter : ***Mask = 0*** dans sa *MountList*, toujours d'après le manuel de la *BridgeBoard*. Mais comme çela ralentit les accès disque, il vous conseille de le faire sur une partition Amiga séparée.

A présent, *MAKEAB* va travailler comme une bête sur votre fichier de *boot PC*, ne pas l'interrompre (le manuel de la *BridgeBoard* signale, - encore lui!- que ca peut prendre 'un certain temps' -sic- si la taille désirée est 'assez grande' -resic- sur *DHx:* par exemple).

IV- Dire à l'Amiga où faire booter le PC

Il vous faudra taper dans l'ordre :

CD SYS:PC/SYSTEM

(tiroir système des utilitaires PC)

"ED" Aboot.ctrl ("ED" veut dire : avec n'importe quel éditeur)remplir par

AutoBootPC:FakeC

(idem *MAKEAB*) sauver et sortir.

Maintenant, au boot du *PC*, l'*Amiga* saura aller chercher le *pseudo-Hd PC* là où il faut, dans n'importe quel *DFx:*, à condition que la disquette y soit (sinon, il vous la redemandera !).

V- Rebooter la BridgeBoard

Ouvrez une fenêtre *PC* et *Ctrl-Alt-Del* ou ***PCHard*** (+ sauvage).

VI- Partitionner ce nouveau Hd PC

Utilisez ***FDISK*** comme pour n'importe quel *disque dur PC* (reportez-vous au besoin à mon précédent article).

Je vous conseille les commandes :

1 (création partition)

1 (création partition primaire)

Y (tout le disque en 1 seule partition et bootable)

ESC puis Reboot (toujours avec disk *DOS* en ***a:*** !)

VII- Formatter C:

Tapez : ***FORMAT C: /S***

(pour copier les fichiers système et ainsi rendre le disque bootable, sinon quel intérêt hmm ?????)

Ne soyez pas alarmés par le formattage apparemment *'faster than light'* car l'*Amiga* y a déjà pensé donc le *PC speed* comme un fou.

VIII- Le Pied !

Sous *DOS*, ***DIR C:*** marche (*COPY* et tous les autres aussi d'ailleurs) !

PCTOOLS reconnait très bien *C:* (en un temps record, rien à voir avec les accès disquette habituels) !

Ctrl-Alt-Del boote sur le disque !

CHKDSK me donne :

806912 bytes total disk space

720896 bytes available on disk

... après copie des fichiers cachés système ***(DOS 3.30)***

Etc... !

IX- Pour booter le PC correctement

Copiez la totalité des disques système, et chargez un

AUTOEXEC.BAT+CONFIG.SYS corrects.

X- Remerciez

...les ingénieurs *Commodore* pour leur eXcellent boulot !... au moins une fois dans votre vie.

XI- Problèmes non rencontrés, et donc non résolus

Dans le cas de logiciels fournis avec un utilitaire d'installation automatique, précisez bien *C:*, et je souhaite que tout se passe bien. Dans le cas contraire, ce serait le soft trop vicieux qui passerait outre le *DOS* et ne trouverait pas *C:* dans la *config' système* (mais comment fait-il ? mystère)

==> installation manuelle !

XII- Parlons d'autre chose...

Dans un autre genre, pour les insatisfaits de la lenteur de la *souris PC* (excellemment) gérée par ***AMOUSE.COM***, je ne pense pas qu'il y ait de solution *si vous bossez sur l'écran Amiga*.

Si vous avez installé une autre *carte graphique PC* (et donc désactivé l'émulation *PC* dans ***PCPrefs***), ça doit déjà aller mieux (l'affichage est rafraîchi en permanence par la carte, et non périodiquement par soft par l'*Amiga*). Alors vous sentirez peut-être l'intérêt d'une souris *Mykrossaufte* sur carte séparée, fournie avec la poubelle puante des softs graphiques (je parle de *PaintBrush*).

Bon amusement *PC-esque*... et ah que tchao.

Bubbax,

still hunting Mad Hestet Users

Un Bug sur la Passerelle ?

Lettre de Luc Lopez

Technicien du spectacle

33 Bordeaux

Chers A-News makers,

De cruels émois m'agitent depuis plusieurs mois maintenant. Mon *Amiga 2000* est équipé d'une carte *passerelle* ***A2088 XT***.

N'ayant pas à l'origine une grande expérience du *MS-DOS*, les débuts furent assez balbutiants (Le *DOS* fourni avec la carte ne contenant pas grand chose, pas de francisation possible du clavier, etc ... Merci *Commodore*!).

Bref, de fil en aiguille et de découverte en exploration du monde des compatibles *PC* tout fonctionne maintenant à peu près correctement (je dis bien à peu près!). Après mise au point d'un *Workbench* dédié à la carte *PC*, le démarrage de cette dernière est complètement automatisé. Elle reconnaît le lecteur *df1:* comme pseudo disque dur où sont stockés l'intégralité de la disquette *Janus*, un *MS-DOS* en français, "siouplait", la plupart des commandes et fichiers-systèmes du *MS-DOS*, ainsi que quelques petits utilitaires du ***Dom-Pub PC***. La mise à l'heure et la possibilité de communication *PC-Amiga* (***ARead, AWrite, JLink***, etc) sont régies par le ***Startup-sequence*** et les fichiers ***Auto-exec.bat*** et ***Config.sys*** du *MS-DOS*. La carte *passerelle* veut même bien reconnaître la souris *Amiga* si on le lui demande gentiment.

Mais voilà, car il y a un MAIS, tout cela fonctionne généralement un petit moment, et puis la partie *PC-XT* se bloque, seul le curseur continue à clignoter, mais plus rien ne répond...

Le plantage a lieu plus rapidement avec certains logiciels qu'avec d'autres. Ainsi, avec ***Drawing Assistant (IBM Corp)***, cela ne prend pas d'une minute ou deux, alors qu'avec les langages ***GW-BASIC*** et ***TURBO_PASCAL***, cela peut prendre un certain temps, voire même ne pas arriver du tout! Avec d'autres enfin, ça tient complètement de la loterie, selon l'humeur du système (traitements de texte ou tableurs).

Bref, quelque soit le bout par lequel on aborde le système, il se plante invariablement. Il m'arrive parfois de recevoir un message fantaisiste de la part du *MS_DOS* (style *"erreur d'allocation mémoire"* ou *"division par zéro"*) alors que le prompt ne fait qu'attendre sagement les instructions.

Mes questions sont les suivantes:

- Est-ce normal, et propre à toutes les cartes *PC-XT* ? (Auquel cas je comprends que *Commodore* en fasse cadeau dans ses ensembles *"Spécial éducation"*). Dans votre *numéro 27*, un dénommé *Euréka* dit avoir fait tourner ***AutoCAD*** sur carte *XT* flanquée d'une carte ***EGAMax 860***. Sur mon installation, ce type de logiciel ne tournerait pas plus de trente secondes...

- Y a-t-il une solution (*hard* ou *soft*), et si oui, laquelle ? (taille du buffer *PC* ou autre?).

- Devant prochainement commencer une formation d'analyste programmeur en informatique industrielle, je serai très souvent amené à travailler sur compatible *PC*. La carte passerelle ***PC-AT*** pourrait-t-elle à ce moment là me servir d'outil d'étude à la maison, ou bien est-elle aussi peu fiable que sa petite soeur *XT* ? Mon bureau ayant des dimension limitées, l'achat d'un *PC* monochrome d'occasion ne m'emballe guère.

D'autant que l'*Amiga* lui même, une fois correctement configuré, va jusqu'à se faire oublier tant son système d'exploitation est d'une fantastique ergonomie pour les applications courantes que l'on exiger d'un ordinateur de cette génération *(Bureautique, graphisme, musique, etc...)*. Tout juste un petit ***Guru*** de temps en temps sous ***DPaintIII***, histoire de marquer le coup, et encore c'est vraiment rarissime...

En vous remerciant par avance, Amicalement,

Luc Lopez

Réponse de Eureka

Bonjour Ici Eureka,

J'ai reçu avec surprise une lettre de *A-News*, photocopie de la votre, et qui me demande si j'ai des commentaires à faire pour le courrier.

Bien que je ne sois pas du tout spécialiste en ce qui concerne le matériel, je veux bien essayer de faire le maximum pour vous aider.

D'abord, j'existe vraiment. Et même, si vous voulez plus de renseignements précis et que je puisse vous dépanner, vous pouvez me contacter à mon domicile.

Tout d'abord, mes félicitations pour avoir réussi à installer le système pc comme vous le décrivez. Car, ayant fait moi aussi à l'époque de mes débuts sur *Amiga* le double apprentissage de l'amigados et du ms-dos, je sais ce que cela veut dire que d'arriver à extraire de la documentation *Commodore* les informations qui permettent de faire marcher le tout !

Au titre des premiers gags que j'ai rencontrés, on peut se demander où est le port série que l'on peut, si l'on en croit les préférences *PC*, mettre en action.

On pourrait faire une longue liste des choses qui peuvent être améliorées,

c'est sûr, il y aurait de quoi écrire !

Mais, les utilisateurs d'*Amiga* sont éminemment adaptables....par force ou par goût, comment le savoir. En tout cas, c'est vrai, ils n'ont pas la chance d'utiliser une machine infaillible comme un *PC* par exemple. ..

(..L'utilisateur de PC n'a pas d'angoisses injustifiées comme nous, s'il achète une souris compatible 100% Microsoft, il sort du magasin tranquille, elle ne peut que marcher avec tous les logiciels. C'est au bout d'une semaine seulement qu'il osera demander au vendeur si vraiment, c'est compatible, parce que, chez lui, ça ne marche pas. Quelques conseils éclairés, et une nouvelle semaine d'essai pourra commencer, avec tout ce que cela suppose. Travailler sur le même matériel que les pros ne peut que déboucher sur quelque chose de super... De nombreux efforts pourront aussi être déployés pour imprimer l'écran graphique du PC, surtout si on est en mode ***EGA*** *ou plus, la compatibilité ne prend pas de risques, et à ma connaissance, dans ms-dos jusqu'à 3.3, rien n'est fourni à l'utilisateur pour l'affichage écran sur imprimante. Le système d'exploitation le plus répandu a des failles énormes et personne ne dit rien, tout le monde est très content, moi je trouve cela consternant.*

(Est-ce à dire que l'Amiga dispose de toutes les fonctionnalités que l'on souhaite, sÛrement pas, mais au moins 10 fois plus de choses que MS-DOS. Imprimer l'écran, le risque est pris, la sortie n'est pas toujours du premier coup celle que l'on veut, mais au moins on a un moyen de le faire. J'arrête là les critiques ou les comparaisons qui ne servent pas à grand chose de toute façon.)

Amiga et carte Passerelle

Revenons au problème de l'Amiga avec la carte passerelle. Pour ma part j'utilise de nombreux logiciels sur la *carte AT*, comme je l'ai fait précédemment avec la *carte XT*, et je n'ai jamais observé de plantages intempestifs comme ceux que vous évoquez. Le *turbo pascal* par exemple, ou ***quattro***, est un logiciels qui tourne en continu, sans que jamais aucun plantage ne soit intervenu, en dehors d'une activité propre du logiciel. Avec *turbo pascal,* il est vrai que le manque de mémoire peut planter une application.

Ceci m'amène à la remarque suivante: si à un moment vous recevez le message division par zéro, c'est qu'une application est en train d'essayer de diviser par zéro.



Peut-être JLINK ?

Arrivé la, je pense à deux choses, ou bien un utilitaire quelconque est en train de tourner et coince de temps en temps, ou bien c'est justement le programme de communication de la *carte XT* avec l'*Amiga* qui coince. En effet si j'ai bien compris, vous faites du disque *df1:* une partition dédiée au *PC* et ceci par l'intermédiaire de *JLINK.* J'avais remarqué quelques anomalies de fonctionnement d'*Autocad* , et j'avais attribué ces anomalies à l'activation de *jlink* pour utiliser une partition en *ram:* côté *Amiga,* mais rien de sÛr la dessus. La seule idée que j'aie est que les transferts avec *df1:* doivent mettre trop à contribution les deux côtés *PC* et *Amiga. Il* est possible que tout ne soit pas idéal.

J'essayerai d'augmenter les buffers de *df1:* car je pense que c'est là que les données transitent.De même j'essayerai de supprimer un maximum d'utilitaires, pour voir si cela change quelque chose, même la mise à l'heure du *PC.*

Dans ce cas est-ce qu'une application tourne correctement?

Ou les dompubs

Attention aussi à certains *dompubs* qui utilisent de la mémoire côté *Amiga* sans jamais la rendre. Si c'est justement cette mémoire dont la passerelle a besoin, il se peut qu'elle le dise!

En bref, je n'ai pas trop d'idées sur ce problème que je n'ai jamais rencontré et je me dis que justement, je n'ai jamais eu à accéder au système *msdos* sur des partitions *"jlinkées".* J'ai débuté dans l'utilisation du *PC* avec un disque dur *PC,* du côté de la carte *PC,* et cela a toujours remarquablement fonctionné, le formatage réservant deux partitions, une pour *Amiga* une autre pour *PC.* Mais ce genre de fonctionnement a été décrit en détails dans ***A-News*** depuis longtemps. Dans ce cas, le *PC* fonctionne dans l'*Amiga* de manière quasi autonome et tout doit aller beaucoup mieux à cause de cela. En tout cas dans cette configuration, j'ai pu faire fonctionner tout ce dont j'avais besoin.

Si j'avais un conseil à vous donner, ce serait le suivant: le *PC* ne peut fonctionner de manière correcte avec les logiciels un peu importants qu'avec un disque dur. Vous pouvez installer un disque dur *PC*, le *PC* profitera de plus d'autonomie et l'Amiga s'accommode très bien d'un disque côté *PC.* L'avantage de cette solution est d'ordre économique, on trouve des disques *PC* à tous les prix. Bien sÛr, un disque dur côté Amiga est beaucoup plus rapide pour l'Amiga, mais, on y fait aussi une partition pour pc et les deux systèmes ont accès au disque dur dans ce cas là aussi. Comme toujours avec Amiga tout est possible! Cette dernière solution est plus couteuse, quoique les dernières baisses des disques pour les périodes des fêtes montrent que la solution mérite d'être étudiée...

En bref, je vois dans vos problèmes davantage un défaut du procédé que vous avez choisi pour la gestion des ressources mémoire du système *MS-DOS* qu'un fonctionnement impossible ou incorrect.

Ceci bien est un avis qui n'est fondé sur aucune connaissance particulière, juste une interprétation personnelle....

Voilà tout, Amigalement

Eureka

Patchez !

(Deuxième partie)

1. La revanche de Matt Dillon

Dans la première partie de cet article, nous allons examiner la méthode expéditive de modification d'un exécutable grâce à un programme de lecture-écriture directe dans un fichier binaire. Cette méthode a l'avantage d'être simple et de ne pas exiger une compréhension profonde de l'écriture du programme concerné. Elle permet aussi de faire des bêtises.

Nous l'avons appliquée à ***Files*** de *Matt Dillon* pour modifier la taille de la fenêtre de travail du programme, sans essayer de trop comprendre la logique du programme; cela nous a pris moins de temps que de tout recompiler, surtout avec un compilateur différent de celui que l'auteur a utilisé, mais nous avons créé un bug, car le programme *Files* ainsi modifié refuse d'ouvrir une fenêtre dans un écran *NTSC*. C'était de la bidouille, mais la bidouille est amusante et elle rend d'appréciables services.

En fait, il y avait moyen de faire la chose en moins de 40 secondes, en utilisant une autre technique que *Matt* a mis à notre disposition dans un certain nombre de ses programmes (*Files, Clock, DME*).

Nous allons examiner cette méthode.

2. Principes généraux

Pour agir sur le comportement d'un programme, on peut procéder de diverses manières:

- commencer par un dialogue avec proposition des valeurs par défaut, comme dans le programme ***PREP*** de préparation des disques durs de *Commodore*

- passer au programme des paramètres en même temps que ses arguments ; typiquement, c'est l'approche des programmes d'archivage *ARC, ZOO* etc. et des éditeurs style Z, *Emacs* et des compilateurs

- le doter de menus déroulants, comme *AZ*, ou d'une combinaison d'écrans de commande et de menus, comme Deluxe Paint

- lui associer un fichier de configuration que le programme va lire chaque fois qu'on le lance, comme *AmigaShell* avec *shell-startup*, ou *ParM* avec *Parm.cfg*.

Toutefois, lorsque les paramètres à modifier sont peu nombreux, et la modification peu fréquente, les méthodes ci-dessus sont lourdes et encombrantes pour l'utilisateur, soit que l'on soit obligé de valider à chaque lancement des choix toujours les mêmes, soit que l'on doive suivre lors de l'installation du programme une procédure comportant le placement d'un fichier auxiliaire à un endroit bien précis, où le programme saura le trouver.

L'idée est alors de procéder à un *patch*, c'est-à-dire à une modification directe de l'exécutable, mais sans avoir recours à un utilitaire du type *FileMaster*, et sans avoir à rechercher dans l'exécutable la chaîne à modifier.

Une solution est proposée par *Matt Dillon*, elle s'appelle *DEEMU*, et on la trouve sur *Fish 168*.

3. DEEMU

Lu à l'envers, l'acronyme *DEEMU* signifie : User Modifiable Executable Embedded Data. En français et à l'endroit, çà donne: Données Exécutables Encapsulées Modifiables par l'Utilisateur.

L'idée est simple:

au début du bloc d'initialisation des variables du programme, on initialise une structure appelée *DEEMU*, dont le nom est en fait sans importance, mais qui contient des éléments de repérage, et les constantes à modifier. Pour les modifier, on fait appel à un programme auxiliaire qui s'appelle *CONFIG*. En gros, ce programme va chercher dans l'exécutable le repère cité plus haut, va lire à la suite les constantes de la structure, les présenter d'une manière interactive à l'utilisateur pour modification, s'occuper des problèmes de longueur des chaînes, et faire les écritures dans l'exécutable.

Voyons à titre d'illustration comment cela se passe pour *Files*.

On trouve dans le source *"main.c"*, juste après les *#include*, l'initialisation d'une structure:

```
SHORT DEEMU =
{
'ST','RT',0,0,
'NW',' ',0,8,-16,-8,320,100,
'TE','XT',0,42,'De','fa','ul',t0',
's:','ca','ta','lo','g.','db',
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
'EN','D ',0,0
}
```

On y voit le repère *STRT*, le type de la structure sur laquelle l'utilisateur pourra intervenir, ici une structure de fenêtre référencée *NW* (en fait il y a quatre caractères disponibles), un flag non utilisé, la longueur en octets du champ sur lequel on veut intervenir (ici 8, puis qu'il y a 4 entiers signés de 16 bits à modifier), puis les valeurs de ces quatre entiers, à savoir *LeftEdge, TopEdge, Width, Height.* (Note: ce ne sont pas nécessairement les valeurs des éléments de la structure, mais éventuellement des constantes à partir desquelles les éléments de la structure peuvent être calculés).

Ensuite une référence à un texte, qui apparaît ailleurs (dans le requester de chargement du fichier catalogue). La série de zéros complète simplement l'espace réservé au texte en question.

Enfin l'identificateur de fin de structure *DEEMU*, à savoir *END*, et les zéros qu'il faut pour aligner la structure sur des mots entiers.

Ceci paraît compliqué, mais en fait ces quelques lignes supplémentaires dans le programme ne l'alourdissent que très peu, et rendront la manip de modification très simple, rapide et même ...conviviale !

Matt fournit un programme *CONFIG*, qui est écrit précisément pour permettre des modifications des paramètres indiqués plus haut, à savoir emplacement et taille d'une fenêtre, contenu d'un ou de plusieurs textes donnés.

En fonction des modifications qu'il veut permettre à l'utilisateur, le programmeur pourra écrire son programme de type *CONFIG*, qu'il livrera à l'utilisateur. Ce programme *CONFIG* pourra d'ailleurs intervenir sur des programmes de différents auteurs, à condition que ces derniers adoptent les conventions adéquates.

Comment se passe alors la modification?

Dans le cas présent, on tape *CONFIG FILES*, et on obtient le dialogue illustré ci-contre. Les réponses ont été données pour ouvrir une fenêtre à tout l'écran.

Contrairement à ce qui se passait dans le cas du patch approximatif que nous avions décrit dans l'article précédent, dans le cas présent, la logique du programme est respectée, et la fenêtre de *Files* s'ouvrira à tout l'écran, au lieu de refuser l'ouverture de la fenêtre dans un écran *NTSC*.

Conclusion

Cette méthode de *"patch"* vaut ce qu'elle vaut, elle protège la réputation de l'auteur du programme, car elle lui permet de contrôler ce que peut faire l'utilisateur; elle a sa puissance et ses limitations.

Il s'agissait simplement de montrer ici une manière de traiter le *"patching"* des programmes différente de l'écriture directe dans les exécutables par l'utilisateur.

Pierre Ardichvili

LA COMPETENCE NE S'IMPROVISE PAS !

COLORBURST®

CARTE 24 BITS POUR TOUS LES AMIGA®

Résolution : 768 x 580 PAL 16 millions de couleurs
Processeur graphique : VLSI (déplacements temps réel)
Sprites, stencils et surimpression 24 bits
Sortie vidéo : séparée R,G,B et Synchro
Encodage : possible tous standards (PAL, SECAM, NTSC)
Connection : sur le port vidéo de TOUT Amiga
Transferts de données : 5,5 Mo/seconde
RAM vidéo : 1,5 Mo en architecture 48 bits
Effets spéciaux temps réel : fondus, cyclage, solarisation, ..
100 % compatible : avec tout genlock ou encodeur externe
Livrée avec : CBPaint logiciel de dessin 24 bits

Prix : 7 990 F TTC

VISIONA®

CARTE 24 BITS POUR AMIGA® 2000
multistandard PAL, SECAM NTSC D2 MAC, ...

Résolution : 1024 x 1024 16 millions de couleurs entrelacé jusqu'à 2048 x 1600 (selon fréquence moniteur)
Fréquence image : programmable de 10 à 240 Hz !!
Entrelacé : invisible sur un moniteur A1084
RAM vidéo : 2 Mo de base extensible à 4 Mo
Entrées/sorties : sortie Broadcast RGB analogique
HSync, VSync, CSync
Green, VSync, HSync programmable
Enregistreur image par image IN/OUT
Synchro externe

Prix : 33 200 F TTC en version 2 Mo

IMAGEUR EM®

Résolution : 4096 x 2732 en 24 bits
Temps de traitement : 3 à 4 minutes
Connection : port SCSI de l'Amiga
Films utilisables : Ektachrome, Agfachrome, Fujichrome, Kodacolor Gold, Polaroid 669/691
Driver : interface et logiciels inclus

Prix : 65 900 F TTC

Nous installons directement en entreprise

et assurons la formation des utilisateurs

IMAGEUR EM II+®

Résolution : 4096 x 2732 en 33 bits
Temps de traitement : 3 à 4 minutes
Connection : port SCSI de l'Amiga
Films utilisables : Ektachrome, Agfachrome, Fujichrome, Kodacolor Gold, Polaroid 669/691 plaques 4" x 5", 8" x 10", film ciné 16 et 35mm
Driver : interface et logiciel inclus

Prix : 145 900 F TTC

BCD 5000®

CONTRÔLEUR VIDEO IMAGE PAR IMAGE

. Sauvegarde automatique d'animations faites sur **Sculpt 4D** ou **Caligari** directement sur magnétoscope de régie.
. Affichage en face avant du Time-Code et du n° de l'image
. Lit et écrit le Time-Code aux normes EBU (25 fps), SMPTE
. Entièrement programmable
. Précision à l'image près
. Option : monitoring 2 scopes (supprime la table de montage)

Prix : 27 250 F TTC

Flicker Free Video®

ANTI-SCINTILLEMENT POUR TOUS AMIGA®

. Seul anti-flicker fiable, adaptable sur TOUS les Amigas
. Reconnait automatiquement le mode PAL et l'overscan
. Possède sa propre RAM de 2 Mo
. N'occupe pas de slot (s'enfiche sur la carte mère)
. Connectable sur tout moniteur multisynchrone

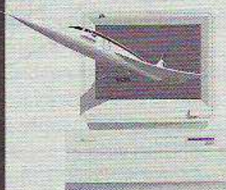
Prix : 3 490 F TTC avec doc en français

Flicker Free Video + NEC 3D : 8 900 F TTC

Upgrade A2000 en Chip RAM 2 Mo

. circuit s'enfichant à la place de l'Agnus
. donne accès au DOS 2.0
. fourni avec Agnus 8372B
. Possibilité de passer aussi en ECS Denise

Prix : 5 900 F TTC



ILS ONT DECIDE DE NOUS FAIRE CONFIANCE

Air France, France Télécom, le groupe Hachette, des régies vidéo, des agences de pub, des graphistes, des imprimeurs

ESSONNE MAILING 8-10, rue du Bois Sauvage 91024 EVRY Cedex Tél: 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25

Distribue en France les produits : Applied Engineering®, BCD Associates®, ICD Inc®, BSC®, M.A.S.T®, X-Pert®, Radical Eye®

Catalogue complet contre 5 timbres à 2,30 F

JOY AUTO

Ce tir automatique aura pour but de soulager votre petit pouce complètement HS après Battle Squadron par exemple.

I - LE PRINCIPE

Pour bien comprendre le fonctionnement du circuit, il faut connaître celui du **port Joystick**.Sur les broches 1,2,3,4 et 6 (fig. 1) on peut relever un potentiel de 5V (évidemment sur la 7 aussi...). Lorsque l'on appuie sur le bouton du *joystick* par exemple, cette tension est envoyée à la masse à travers une résistance qui limite l'intensité. Cette mise à la masse est détectée par le *"Miga"*. Le circuit électronique a donc pour fonction d'effectuer automatiquement la mise à la masse de la broche 6 du *port joystick*.

1 2 3 4 5 / 6 7 8 9

1-Haut 6-F1 (Fire 1)
2-Bas 7-5V
3-Gauche 8-Masse
4-Droite

(Fig. 1):Brochage du port joystick

II - LE FONCTIONNEMENT

Le transistor *T3* a pour fonction de détecter cette mise à la masse. Le double inverseur permet de sélectionner le mode normal ou automatique. Le circuit intégré *IC1* est un générateur d'impulsions dont la fréquence est fixée par *R1,R2,P* et *C1*.

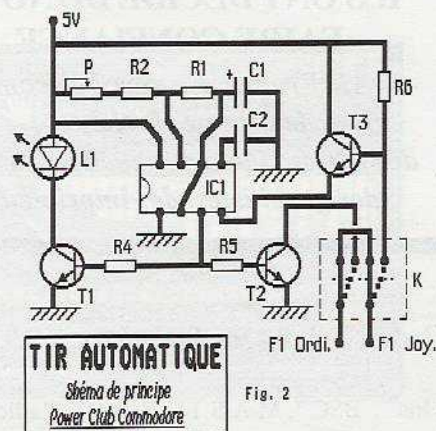


Fig. 2

Les valeurs choisies permettent de faire varier cette fréquence entre *3 et 15 Hertz* à l'aide du potentiomètre. Il serait tentant de l'augmenter mais cela s'avère inutile car la fréquence de scrutation des logiciels est inférieure. *T1* alimente une ***LED*** qui permet de visualiser le fonctionnement du tir. *T2* envoie à la masse le *F1* du *Miga*, en créant ainsi la fermeture d'un interrupteur factice.

III - REALISATION

Le montage doit être mis dans un boitier. Une solution économique et esthétique est de récupérer un *joystick* HS (comme votre pouce). Vous le videz de tout ce qu'il a dans le ventre, vous enlevez le manche et vous mettez le potentiomètre à la place. Vous effectuez la découpe pour la *SUB-D9* (percez puis finissez à la lime). Idem pour l'inverseur. Ne pas oublier le trou pour la *LED* que vous collerez. Pour ceux qui n'auraient pas de *joystick* à récupérer, un boitier plastique fera l'affaire. Mais il vous faudra faire un cordon pour relier le *Miga* au boitier.

ATTENTION:

Sur certains *joystick*, la broche 7 (5v) n'est pas reliée. Si tel était le cas vous devriez également réaliser le cordon reliant le *Miga* au montage.

Le montage revient à environ 50 FF. Cela dépend surtout des tarifs pratiqués par votre revendeur.

IV - UN PLUS

Pour les cyclistes, il est possible de brancher sur le circuit une pédale qui permet de récupérer momentanément le mode manuel. Pour cette pédale quelques morceaux de contre-plaqué, un vieux ressort de sommier et un



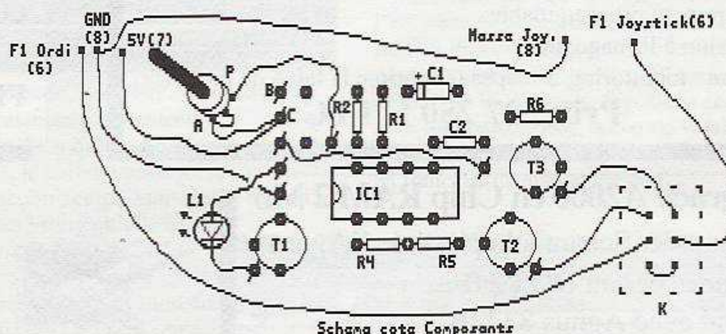
Fig. 4:Cablage pour la pedale

micro-switch monté en *inverseur*. Sur le circuit on place une résistance *R3* de 5.6 Mégohms. Le point *A* du potentiomètre est alors relié au switch de la pédale. Iil en est de même pour les points *B* et *C*.

V - LES COMPOSANTS

R1 : 33 Kohms
R2 : 12 Kohms
R3 : 5.6 Megohms
R4 : 150 Kohms
R5 : 100 Ohms
R6 : 4.7 Kohms
P : 220 Kohms ,
un bouton de potentiomètre
T1,T2,T3 : 2N2222
1 Support pour CI 8 pattes
IC1 : LM 555
C1 : 1 F (chimique ou tantale)
C2 : 22 nF
L1 : LED 5mm
1 inverseur glissière 2RT
1 prise mâle SUB D 9 points
Pour le cordon:
1 prise femelle SUB D 9 points,
un capot pour SUB D 9
Cordon 8 conducteurs

Christophe, Sébastien* et *Hédi
du Power Club Commodore (Nantes)



Ne pas oublier de cabler les broches 1,2,3,4 et a la rigueur 5 et 9 (5,9: inutilisees pour le joystick)

Power Club Commodore

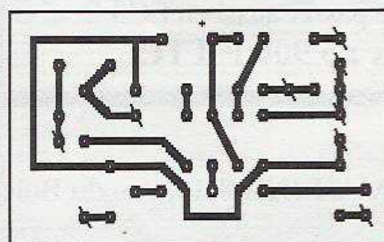
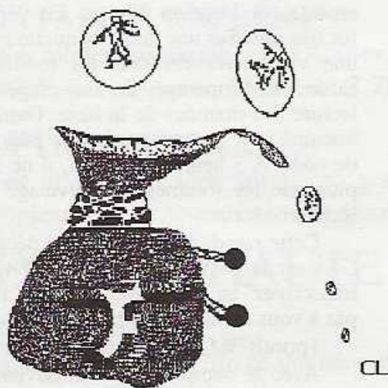


Fig. 3

CREEZ UNE APPLICATION EN GFA BASIC Chapitre 2



1964-1989 : le basic s'améliore.

Le **B**eginner's **A**ll purpose **S**ymbolique **I**nstruction **C**ode (BASIC)

Le basic **B**ell (B)

Le **B**asic **C**ambridge **P**rogramming **L**anguage (BCPL)

Le C (C)

Le GFA SystemTechnik GmbH basic (GFABASIC)

Exclusif AmigaNews, la suite des explications sur la démarche professionnelle d'un avant-projet et dans la partie codage, Pierre Philippe Launay nous dévoile ensuite ses routines de gestions des disquettes.

La présentation générale nous a permis de discerner, tout d'abord, les objectifs de l'étude préalable avec la compréhension du problème et la définition de l'avant-projet de solution.

Puis nous avons examiné l'organisation de l'étude préalable avec la responsabilisation et sa planification. L'analyse préalable distingue ainsi l'étude de l'existant puis l'étape de la construction d'une ébauche de solution.

II - ANALYSE DE L'EXISTANT

L'existant est tout simplement... ce qui existe déjà : il est bien rare que le domaine de l'application soit si rare qu'il ne soit pas décrit au moins partiellement quelque part. Ainsi, pour commencer, on étudie au préalable les **conditions du fonctionnement actuel**. c'est un véritable travail d'investigation qui consiste à aller prendre les idées là où elles se trouvent : la saisie de documentation se fait par un **recueil préliminaire des informations** sur le terrain. La confrontation du réel nous amène souvent à revoir la rédaction du problème à résoudre: le piratage des écrans de ma banque m' a ainsi fait distinguer les lignes de valeurs, d'attribution et de souscription comme trois entités distinctes. En entreprise, l'analyse de l'existant doit aussi nous permettre d'**apprécier la transition entre l'ancienne et la nouvelle formule.**

A - LA RECHERCHE DE DOCUMENTATION

1/ Le recueil des informations

a/ les objectifs du recueil

Attention, ce projet n'en est encore qu'au stade de la gestation. Comme pour une échographie anténatale, il ne s'agit pas ici d'entrer dans le détail d'une vision analytique des orteils: on se contente d'abord de voir le corps dans tout son ensemble avec l'appréciation de toutes les **grandes parties**. Il faut identifier ce qui se fait et ce qu'on utilise, les traitements effectués et les informations utilisées. A cette étape, il est indispensable de bien **comprendre la raison d'être**, toujours très intelligente, des traitements et des données.

Pour déterminer l'individualité de Bébé, si une fiche individuelle d'état civil ne peut être valable que trois mois, c'est parce que l'interressé peut entre-temps se marier ou divorcer, ou... Remplacez les petits points: nos scribouillards ont tout prévu sauf LE changement. Si ! Ma juriste me précise que ça aussi c'est prévu: c'est pour ça que vous devez avoir une pièce d'identité pour demander cette fiche. La pièce d'identité peut être un extrait d'acte de naissance que l'on vous donnera sans justificatif sur simple demande car n'importe qui, sauf le Yéti, peut consulter les registres d'état civil à la mairie après en avoir fait la demande au procureur. d'ailleurs vous n'êtes pas obligé de faire figurer votre situation matrimoniale sur la dite fiche. On trouve parfois encore plus subtil, aussi c'est le rôle de l'informaticien de **rendre limpide les imbroglios.**

Cela nous permet de connaître et d'évaluer les moyens de traitements ainsi que les conditions actuelles de leurs fonctionnements. L'étude rapide des informations utilisées permet alors de comprendre le rôle des différents postes. Cela nous amène à **évaluer les échanges d'informations**, en termes de qualité et de quantité, car il est bien sûr important de connaître le contenu, la nature et le volume des fichiers utilisés. Il faut aussi connaître leurs coûts et leurs délais d'acquisition. La recopie de données boursières à partir du journal est moins chère pour un particulier que la saisie directe par 36.17 mais cela sera absolument injustifié pour une entreprise. En vérité, je vous le dis mes frères, tout est affaire d'appréciation. Tout se justifie pour autant que vous le vouliez vraiment.

b/ les techniques de recueil

Il s'agit de visualiser Bébé et tous les moyens sont bons. Pour ma part, j'utilise 5 techniques éprouvés :

- **l'organigramme**, et des fiches de fonction descriptives de l'effet désiré, me permettent de mieux comprendre la division du travail ainsi que le partage entre les différents modules de codage.

- **La visualisation directe** des produits voisins et les entretiens avec leurs utilisateurs me facilitent grandement le travail.

- **l'auto-description** de ces mêmes utilisateurs me permet d'appréhender les avantages et inconvénients d'un système mais est très subjectif.

- **La documentation informatique**, enfin, permet de plus en plus fréquemment de réduire le temps de recherche.

- En entreprise, je rajoute **l'analyse des documents** émis, reçus et conservés.

2/ La mise en forme

Contrairement aux apparences, c'est très important. Ce travail fastidieux permet de **vérifier** que toute la documentation nécessaire a été rassemblée. En entreprise, cela permet aussi de **justifier** notre travail. Quant à la présentation, cela varie selon les dimensions et la complexité de l'application. Il faut **décrire** l'organisation du domaine, les informations reçues et les traitements réalisés.

a/ l'organisation du domaine

Il faut savoir dans quel contexts se situe Bébé. Une présentation rapide avec un éventuel organigramme permet de situer le théâtre des opérations . Quatrième mois, c'est une fille, créée par moi et mon épouse adorée. On appelle ça un **organigramme de structure.**

El Yéti utilise des termes très particuliers pour décrire cela. Son vocabulaire singulier est constitué par des *résumés abréviatifs* exprimant tout à la fois la fonction et les émois que cela lui inspire. Pour lui, Organigramme, Structure et Parallélogramme sont trop longs à

bafouiller et il lui semble plus rapide d'extraire les principales onomatopés des mots prononcés. Ne vous trompez donc pas quant il vous parle d'orgasme car cela n'a rien d'excitant.

Cette présentation est complétée en entreprise par une **liste des postes de travail**. Cela assure la réalisation d'une **fiche d'analyse de station** : celle-ci est un résumé synthétique décrivant chaque fonction (avec les moyens utilisés, leurs coûts, leurs validités), les informations entrées (avec leurs fréquences, leurs volumes moyens et maximaux ,leurs origines), les informations sorties (avec les mêmes recherches) et les traitements (en terme de durée et fréquence).

b/ les informations

Ca y est, ça prend forme. Quand j'appuie sur le ventre, je le vois bouger sur l'échographie. Mais qu'est-ce que c'est mal foutu. A ce stade se réalise le **répertoire des différentes variétés de documents** : Obligations, Achat, Marché Comptant, Marché Mensuel, Matif,...Je précise sur une note explicative la délimitation précise de leurs utilisations de manière à répertorier les **lots d'information** : Fichier Portefeuille, Fichier Marché, Fichier Saisie Journalière. Reste enfin à établir l'enchainement des informations.

c/ les traitements

Il existe diverses méthodes de représentation dont la plus utilisée est celle dite de la **Visualisation par les Opérations Services**. Chaque procédure est décrite sous forme d'une grille avec en colonnes les différentes variétés de services (médecin, gynécologue, pharmacienne) et en lignes les différentes opérations (Examens, feuille de soins, remboursement). Transposé à notre logiciel, on aura en colonne les gestionnaires de disquettes, de date, d'image, de saisie, d'impression... En ligne nous trouverons la saisie journalière des valeurs boursières, la modification de la date, la transmission aux divers modules de traitement et enfin l'archivage sur disquettes. Quand l'opération décrite devient trop complexe on se contente de placer un **bloc fonctionnel** que l'on détaille ailleurs selon la même méthode.

Voilà. Je dois maintenant expliquer tous les jours au Yéti que ce qu'il voit bouger n'est qu'une représentation. Un **diagramme de circulation**. Un concept. Un **shéma de procédure**. On ne peut pas encore jouer avec. "Pourtant, je le sens remuer" me déclare mon épouse adorée. Peut-être, mais d'ici la naissance, tout peut changer. En attendant, la suite sur le diagnostic de l'existant au prochain numéro.

Voici l'instant le plus émouvant et devenu maintenant célèbre puisque je vais lancer l'interpréteur GFA. CLIC-CLIC.

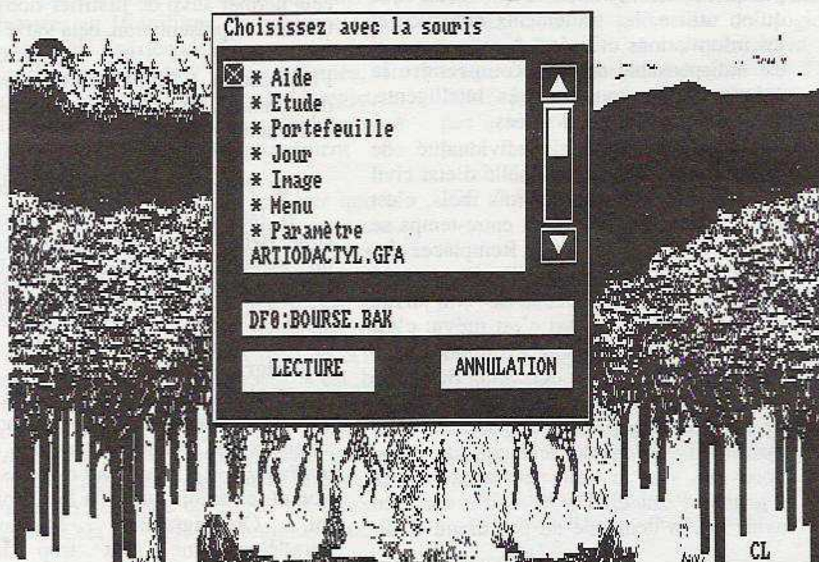
La dernière fois, nous avons vu les trois règles importantes de la programmation. Il faut **écrire en français**, mettre **un maximum de commentaires synthétiques** et surtout **éviter comme la peste toutes les abréviations**. Mais cela n'est absolument pas suffisant quand le Yéti est affamé car alors, il mange de tout, même du plastic. Il faut donc aussi **faire des copies très régulières de votre travail** sur plusieurs disquettes.

Travaillant actuellement à l'élaboration de la base de donnée *Artiodactyl* (environ un tiers de disquette) je tombe en extase devant une photo du magazine que je parcours des yeux pendant les temps morts de la programmation. C'est admirable. Son auteur avait eu la bonne idée de créer un ombrage magnifique et ultra simple pour toutes les zones utiles à la saisie . Ah oui ! Mes frères, c'est une photo d'écran d'un logiciel comparable à *Artiodactyl*. En *GFA*, rien de plus simple à réaliser. Je chargeais donc le programme, le modifiais, le testais puis le sauvais. La routine du programmeur, quoi ! Et c'est là que tout se gâte. j'ai oublié un petit détail anodin dans la gestion de la mémoire. Une broutille de rien du tout de 60 octets et *GFA* s'interrompt en plein milieu du sauvetage. Heureusement, me dis-je, il y a la version *.bak* qui va me sauver de ce désastre car je n'ai pas pris la peine de faire une copie de la disquette pour si peu de choses. J'ai travaillé directement sur l'original. Quand vous sauvez votre programme avec l'**option Save**, il prend l'extension ***.gfa*** et renomme pour notre sécurité l'ancienne version avec l'extension ***.bak***. j'éteins donc tout puis je recharge *Artiodactyl.bak* pour en faire un double. Alors apparait le message "Ce programme n'est pas en *GFA*...". Oups. La version *Artiodactyl.gfa* donne la même réponse tout comme la version *Artiodactyl.Lst* que j'avais écrit avec l'**option *Save,A*** en *Ascii* et lue ensuite par l'**option Merge**. En vérité ce fût très dur. Sur une autre disquette trainait une vieille version sans les routines de saisie, de formatage, de sauvetage et de lecture des données de la base. Dans mon histoire, je n'ai donc perdu que 500 lignes de code. A 3 heures du matin, il ne restait plus que les routines de sauvetage et de lecture à récrire.

Cette rapidité est l'avantage décisif du *GFA* sur le *C*. Vous écrivez en *GFA*, vous transcrivez en ***DEVPAC*** et vous n'avez pas à vous encombrer de syntaxe du style :

{printf("%f %c %f = %f", nombre1,...

Avec le compilateur, cela devient stupéfiant et je lance un appel à *Micro Application* pour tester les nouvelles versions.



LA GESTION DES DISQUETTES

Sur la disquette *Annabella Chapitre 1* nous avions montré comment modifier le texte d'un menu au gré de l'utilisateur et comment placer ce menu absolument n'importe où sur l'écran. Bébé n'est plus obligé de tenir la barre du menu. La disquette *Annabella Chapitre 2* permet de mieux comprendre les accès d'écriture et de lecture de la disquette.

Le bout de codage présenté ici nous demande avant tout quel est notre type de lecture puis il en vérifie la bonne moralité. Il marque alors de son sceau Lu et approuvé et comme tout censeur qui se respecte, il ne respecte rien et détruit l'original.

Ca, c'est le cahier des charges. En fait, il y a bel et bien trois erreurs dont la première est une simple faute de syntaxe. Pour vous aider, je précise que tout se passe avant la boucle *REPEAT...UNTIL*. La deuxième erreur est plus fine et s'avère au contraire un avantage quant on maitrise bien le langage. Cette deuxième erreur est répétée puis arrive la troisième erreur, tout à fait impardonnable mais un **! (point d'exclamation)** permet de sauter par dessus.

Je vous accorde que cette dernière erreur n'est pas évidente tant que n'est pas présente la routine *test.répertoire* mais un peu de logique et surtout les commentaires et les noms en français permettent malgré tout de la déceler.

Pour confirmer vos soupçons, je vous indique que la deuxième erreur s'avère désastreuse pour un programme dépassant 32767 octets. En effet, *GFA* distingue 6 espèces de farfadets selon la longueur de leur heu...structure :

(1)Le BOOL! -1 à 0
(1)Le BYTE| 0 à 255
(2)Le WORD& -32768 à 32767
(4)Le LONG% -2147483648
à 2147483647
(8)l'EXPO# 2.225073858507E-308
à 3.595386269725E+308
(n)Le TEXT$ 0 à 32767 lettres

Plus c'est petit, plus c'est rapide mais nous verrons que l'on peut ruser.

La routine *test.info* permet de tester l'état de la disquette insérée. Notre logiciel n'acceptera ainsi que le format *AmigaDos*. Le principe d'utilisation d'une routine du système d'exploitation se révèle donc particulièrement simple sous *GFA*. *La Bible de l'Amiga* de chez *Micro Application* nous indique que la routine *Info* utilise une structure de 36 octets : on réserve donc 36 octets. La position relative 8 à 12 montre l'état de la disquette (DiskState) tandis que la position relative 24 à 28 montre l'état (DiskType).

Bien. **Supprimez** la ligne *VOID MFREE* et lancez le programme : Rien ne semble modifié et pourtant, nous venons de créer un virus de l'espèce Octetophage. En assembleur, cela correspond à un ***AllocMem*** sans le ***FreeMem***. Ca marche jusqu'à ce que trop de mémoire soit grignotée. Et après, trop c'est trop: on se convertit à Krishna et quel triste résultat! Voyez donc Guru *Nicholas Chertier* et ses Félés. Ainsi, c'est une **excellente protection** pour les programmes de démonstration **OU** l'**erreur par excellence** des programmeurs de *PC*. Ah!, si tout avait été conçu comme un *Amiga*. c'est pourtant simple de ne pas se tromper : il suffit de laisser en partant les lieux aussi propres qu'on les a trouvé en entrant. Sinon ça golfe à tous les coups.

Les disquettes
Annabella - La bourse française:
Constituez vous un cours inédit et progressif de programmation de haut niveau avec l'élaboration d'un logiciel utile et professionnel. Des KiloOctets de plaisir :
- L'article papier dans son entier. Il est augmenté d'exemples percutants et il n'est plus nécessaire de lacérer son *AmigaNews*.
- La source des listings est déjà tapée et augmentée.
- L'exécutable d'accompagnement comprend des parties inédites et importantes du programme final.
- De nombreux autres exemples et exercices sur le sujet du mois.

BON DE COMMANDE

Veuillez m' adresser dans la série Annabella la bourse française, les disquettes :

1 Etude Préalable- Les Menus
2 l'Existant (1)- Disquette (1)

Ci-joint 20 FF par disquette.
Frais de port 10 FF **OU** une enveloppe timbrée à votre adresse.
Pierre Philippe Launay
Résidence Nathalie
9. Impasse Poncillon
63000 CLERMONT-FERRAND

```
' *****************************************************************
'* G E S T I O N   B O U R S I E R E - Chapitre 2 : Disquettes        *
'*                                       1° partie                     *
'* AUTEUR                     Pierre Philippe LAUNAY                   *
'* ART ET DECORATION          Catherine LARDY                          *
'* DATE DE CREATION           26 février 1989                          *
' *****************************************************************
FILESELECT 0,"Choisissez"," Lecture ","DF0:",cible$
lit.fichier(cible$,nom$)                     ! Le contenu de cibles dans nom$
cible2$=cible$+".LPP"                        ! Lu et approuvé
écrit.fichier(cible2$,nom$)                  ! Le contenu de nom$ dans cible2$
détruit.fichier(cible$,nom$)                 ! Le contenu de cible dans le néant
présence.fichier(cible2$)                    ! En principe, c'est Oui
REPEAT                                       ! Lancement pour l'éternité
    TEXT 220,17,DATE$+SPACE$(5)+TIME$        ! ....Date et heure système
UNTIL MOUSEK=3                               ! Sauf si on cliquette les 2 boutons
END
PROCEDURE lit.fichier(fichier$,VAR nom$)     ! Ouvre une unique valeur
    IF EXIST(fichier$)
        OPEN "I",#0,fichier$                 ! Lecture du fichier en continu
        nom$=INPUT$(LOF(#0),#0)              ! Attribution à la variable
        CLOSE #0                             ! Fermeture
    ELSE
        ALERT 0,CHR$(34)+fichier$+CHR$(34)+"|n'existe pas : lecture
        impossible.||VERIFIEZ LE NOM d'ACCES.",1," Merci ",rÉponse|
    ENDIF
RETURN
PROCEDURE Écrit.fichier(fichier$,VAR nom$)   ! Sauve un fichier
    test.info(fichier$)                      ! Protection et DOS
    IF essais|<3                             ! Tampis
        OPEN "O",#0,fichier$                 ! Ecriture du fichier en continu
        PRINT #0,nom$                        ! Ecriture
        CLOSE #0                             ! Fermeture
    ENDIF
RETURN
PROCEDURE dÉtruit.fichier(fichier$,nom0$)    ! Suppression de fichier
    IF EXIST(fichier$)                       ! Sait-on jamais
        !test.rÉpertoire(fichier$,nom0$)     ! Test Répertoire
        IF rÉponse|=0
            ALERT 0,CHR$(34)+fichier$+CHR$(34)+"|"+STRING$(LEN(fichier$),
            "~")+"|sera totalement et définitivement effacé.||VOULEZ-VOUS
            DETRUIRE CE FICHIER ?",2," Broyage | Annulation ",rÉponse|
            IF rÉponse|=1
                test.info(fichier$)          ! Protection languette
                IF essais|<3                 ! Annulation
                    KILL fichier$            ! Good night
                ENDIF
            ENDIF
        ENDIF
    ELSE
        ALERT 0,CHR$(34)+fichier$+CHR$(34)+"|n'existe pas: dévitalisation
        impossible.||VERIFIEZ LE NOM d'ACCES.",1," Merci ",rÉponse|
    ENDIF
    CLR rÉponse|,essais|
RETURN
PROCEDURE prÉsence.fichier(fichier$)         ! Existe-t-il déjà
    IF AND(EXIST(fichier$),rÉponse|=0)
        ALERT 0,fichier$+"|est un nom déjà présent.||SOUHAITEZ VOUS LE
        MODIFIER ?",2," Autre choix | Annulation | Modification ",rÉponse|
    ENDIF
RETURN
PROCEDURE test.info(VAR lecteur$)        ! Etat et type de la disquette
    LOCAL lock%,tampon%,port$,rÉponse|       ! Portabilité
    port$=LEFT$(lecteur$,INSTR(1,lecteur$,":"))+CHR$(0)     ! Chaîne type C
    lock%=Lock(VARPTR(port$),-2)             ! Ouvre le port ---: en lecture
    tampon%=MALLOC(36,1)                     ! Réservation 36 octets
    CLR essais|                              ! 3 essais maximum
    REPEAT
        CLR rÉponse|                         ! Donnera 1 si incident
        INC essais|
        VOID Info(lock%,tampon%)             ! Info sans retour
        SELECT LPEEK(ADD(tampon%,24))        ! DiskType
        CASE 1146049280                ! DOS
            SELECT LPEEK(ADD(tampon%,8))     ! DiskState
            CASE 80
                ALERT 1,"ATTENTION : la disquette de sauvegarde|a sa
                languette de protection active.||VEUILLEZ LA
                DEVEROUILLER.",1," Merci ",rÉponse|
            CASE 81
                ALERT 1,"ATTENTION : la disquette de sauvegarde|a été
                réparée. Par précaution,||VEUILLEZ RECOPIER LA
                DISQUETTE|DES LA FIN DE CETTE SESSION DE TRAVAIL.",1,
                " Merci ",rÉponse|
            ENDSELECT
            DEFAULT
                ALERT 1,"ATTENTION : la disquette de sauvegarde|n'est pas au
                format AMIGADOS.||VEUILLEZ LA CHANGER.",1," Merci ",rÉponse|
            ENDSELECT
        UNTIL OR(rÉponse|=0,essais|=3)
        VOID MFREE(tampon%,36)               ! Libération de la mémoire réservée
    RETURN
```

LE COIN C

***VSprite** ne signifie pas Vacherie de Sprite mais **Virtual Sprite**. Et pourtant. Il y avait de quoi hésiter. Cette possibilité intéressante de l'Amiga est complètement méprisée: une documentation officielle très incomplète dans le **ROM Kernel**, pas d'articles ou de programmes d'exemple en circulation pour expliquer comment cela fonctionne. Pourquoi cette attitude de rejet face aux VSprites? En collaboration avec l'équipe d'**ISF** (Informaticiens Sans Frontières et non pas Impôt de Solidarité sur la Fortune), j'ai décidé de lever un coin du voile sur leurs difficiles conditions d'existence, de briser les chaînes de leur ghetto.*

Mesdames, Mesdemoiselles, Messieurs, voici, pour la première fois dans un journal occidental, un reportage sans concessions, avec des témoignages parfois accablants sur la dure condition des VSprites.

Être un VSprite en 1991

La dernière fois, je vous ai exposé la mise en oeuvre des sprites ordinaires. Simple mais limité: pas plus de huit sprites, avec trois couleurs différentes par groupe de deux.

Alors si je vous annonce aujourd'hui que vous pouvez afficher autant de sprites que vous l'avez toujours souhaité sans oser le demander, avec trois couleurs au choix pour **chacun**, ne me traitez pas de pleutre, ni de faquin, voire de malotru. Sachez qu'il y a rarement des miracles en informatique (En tous cas, il n'y en a pas eu depuis la mise au point de l'*Atari ST*).

En effet, si les *Virtual Sprites* permettent tout ceci, c'est parce qu'un gestionnaire de *VSprite* simule un nombre arbitrairement grand de sprites **à partir des huit sprites de base** que peut gérer l'*Amiga*. Il ne s'agit donc que d'une astuce, qui a ses limites.

Comment ça marche

Le principe est simple: une fois qu'un sprite a été affiché, il est possible de le réutiliser pour en afficher un autre, **dans le même balayage d'écran**. Compte-tenu de la rapidité des circuits de l'*Amiga*, c'est tout à fait faisable. Mais puisque le balayage se fait de haut en bas, le deuxième sprite devra se situer plus bas dans l'écran. Je dirai même plus, nettement plus bas, car il faut en effet laisser au système le temps d'effectuer les changements nécessaires pour afficher un nouveau sprite par le même canal. En particulier, le ***Copper*** est chargé de copier les couleurs de ce *VSprite* dans les registres de couleur du sprite sous-jacent. Ces opérations durent un certain temps, pendant lequel le spot balaie plusieurs lignes d'écran, ce qui explique la hauteur nécessaire entre deux *VSprites* utilisant le même sprite.

Le système gère lui-même ces calculs plutôt complexes: il choisit la meilleure utilisation de ses huit sprites hardware pour afficher tous vos *VSprites*. Il tient compte de leur position et de leurs couleurs pour assigner tel sprite à tel *VSprite*, puis réutiliser ce sprite pour afficher ensuite un autre *VSprite*, etc...

Pas de miracle

Hélas, des problèmes peuvent rapidement se poser. Comme deux *VSprites* utilisant successivement le même sprite doivent être séparés de plusieurs lignes, vous comprenez que l'on ne puisse pas avoir sur la même ligne plus de huit *VSprites*. Et encore, à condition que leurs couleurs s'y prêtent: chaque *VSprite* peut avoir sa propre palette, alors que les huit sprites hardware ont une palette par couple. Conclusion, si huit *VSprites* alignés ont chacun des couleurs différentes, il y aura malaise.

Que se passe-t-il si un *VSprite* ne peut pas être affiché? Et bien, rien. Il n'est pas affiché. C'est le *Hic* des *VSprites:* quand il y a un conflit entre les ressources (le nombre de sprites disponibles) et les requêtes (les *VSprites*), les *VSprites* ne pouvant être satisfaits ne sont pas affichés. Mais le système en dessine toujours le maximum possible.

Venons-en au fait

Ce programme d'exemple illustre ces possibilités et ces problèmes (Il est tellement bien conçu que je le qualifierai de fabuleux progiciel didactique, ma modestie dût-elle en souffrir). Il affiche seize *VSprites*, tous de couleurs différentes. Ils sont tous au départ sur la même ligne: ce qui en est trop, même pour un *Amiga* et seuls les quatre premiers s'affichent. (NB: s'ils avaient tous, ou certains, eu les mêmes couleurs, on aurait pu en avoir jusqu'à huit.) Puis ils se déplacent d'autant plus vite qu'ils sont vers la droite de l'écran. Vous pourrez alors observer des configurations plus favorables: en effet, les *VSprites* n'étant plus au même niveau, des sprites pourront être réutilisés pour afficher un autre *VSprite* dans les lignes inférieures. Il y a des cas où l'on peut observer l'ensemble des seize *VSprites*. Cliquez sur le gadget de fermeture de la fenêtre pour sortir du cauchemar.

Le but de ce petit programme d'exemple (soyons réalistes) est de vous montrer la puissance de ce système mais il met en évidence ses défauts d'une façon assez fallacieuse: en fait, il serait tout à fait possible de l'appliquer dans la réalisation de petits jeux.

Je ne détaille pas plus le programme: il y a quelques commentaires à propos de qui fait quoi. Les fonctions utilisées n'étant généralement pas spécifiques aux *VSprites*, les décrire nous ferait sortir du sujet.

Batchman, l'Amigaïste qui tient ses promesses

Je reviens tout de même sur un point que j'avais laissé dans l'ombre le mois dernier: la fonction ***GetSprite*** permet dans le programme d'exemple de réserver un *sprite hardware*. A priori, ça n'était pas indispensable mais aujourd'hui, tout s'éclaire: cette fonction permet de réserver un sprite hardware pour votre usage personnel, les autres sprites étant disponibles pour le gestionnaire de *VSprites*.

Avantage: *Noah*. Non, je plaisante. L'avantage est que vous pouvez avoir en même temps des sprites hardware qui s'afficheront toujours à coup sûr, et des *VSprites*.

L'inconvénient, c'est qu'en interdisant au gestionnaire de *VSprites* d'utiliser certains sprites, vous réduisez ses ressources. Il devient donc de plus en plus difficile pour lui de répondre à l'affichage de tous les *VSprites*.

Et maintenant, voici de quoi affiner vos qualités de dactylo:

```
/* MISE EN OEUVRE DE VIRTUAL SPRITES OU VSPRITES     */
/* INSPIRE D'UN PROGRAMME DE David Lucas (Commodore) */
/* COMPILE SOUS LATTICE 4.0                          */
/* ANEWS 1990                                        */
struct vInfo {
    short vx, vy;
    short id;
};
#define VUserStuff struct vInfo

#include <exec/types.h>
#include <exec/memory.h>
#include <graphics/collide.h>
#include <graphics/gels.h>
#include <intuition/intuition.h>

#define VSPRITEWIDTH 1
#define VSPRITEHEIGHT 12
#define VSPRITEDEPTH 2
#define NSPRITES 16

struct IntuitionBase *IntuitionBase = NULL;
struct GfxBase *GfxBase = NULL;
struct IntuiMessage *MyIntuiMessage = NULL;

/* GelsInfo : Structure de contrôle des Gels (Graphic Elements) */

struct GelsInfo GInfo;

/* Données de l'image constituant le sprite:  */
/* 2 mots de 16 bits par ligne, pour 16 pixels */

WORDBITS VSpriteImage[] = {
    0xFFFF, 0xFFFF,
    0xFFFF, 0xC003,
    0xFFFF, 0xC003,
    0xF00F, 0xCFF3,
    0xF00F, 0xCFF3,
    0xF00F, 0xCC33,
    0xF00F, 0xCC33,
    0xF00F, 0xCFF3,
    0xF00F, 0xCFF3,
    0xFFFF, 0xC003,
    0xFFFF, 0xC003,
    0xFFFF, 0xFFFF
};

/* Valeurs des trois couleurs utilisables pour chaque vsprite */

WORD VSpriteColors[NSPRITES][3] = {
{ 0x0F00, 0x00F0, 0x000F },
{ 0x0FF0, 0x00FF, 0x0F0F },
{ 0x0ABE, 0x00E0, 0x080F },
{ 0x081D, 0x0281, 0x00F8 },
{ 0x0868, 0x088E, 0x0A88 },
{ 0x04B4, 0x074D, 0x0934 },
{ 0x04C4, 0x0468, 0x0B44 },
{ 0x0C00, 0x00C0, 0x000C },
{ 0x0C0C, 0x0CC0, 0x00CC },
{ 0x0789, 0x072C, 0x0B02 },
{ 0x0262, 0x0A28, 0x0A22 },
{ 0x0FC8, 0x0C84, 0x0842 },
{ 0x0ABC, 0x07AF, 0x0235 },
{ 0x083C, 0x0919, 0x0B07 },
{ 0x0222, 0x0CBA, 0x0FC5 },
{ 0x0DEF, 0x0987, 0x08F6 },
};
WORD BorderLine[VSPRITEWIDTH][NSPRITES];

/* Table pour la gestion des collisions */

WORD CollisionMask[VSPRITEWIDTH *
VSPRITEHEIGHT][NSPRITES];

struct VSprite VSprite[NSPRITES];

/* Déclaration de l'écran où apparaîtront les vsprites */

struct Screen *screen = NULL;
struct NewScreen ns = {
    0, 0,
    320, 200, 4,
    0, 0,
    NULL,
    CUSTOMSCREEN,
    NULL,
    NULL, NULL, NULL
};

/* Fenêtre de contrôle */

struct Window *window = NULL;
struct NewWindow nw = {
    0, 0,
    320, 200,
    0, 0,
    CLOSEWINDOW,
    WINDOWCLOSE | BORDERLESS,
    NULL, NULL, NULL, NULL, NULL,
    0, 0,
    320, 200,
    CUSTOMSCREEN
};

/* Cette fonction teste les chocs des vsprites contre le haut */
/* et le bas de l'écran                                        */

void TestBordures(s, b)
struct VSprite *s;
int b; {

    struct vInfo *info;
    int i;

    info = (struct vInfo *) &s->VUserExt;
    if (b & (TOPHIT | BOTTOMHIT))
    for (i = 0; i < NSPRITES; i++)
    VSprite[i].VUserExt.vy = -VSprite[i].VUserExt.vy;
}

/* Deux vsprites fantoches encadrent la liste des GEls */

struct VSprite VS1, VS2;

/* Données à l'usage exclusif du gestionnaire de vsprites */

WORD NextLine[8];
LONG lastColor[8];
struct collTable collHandler;

/* Initialisation du système des GEls */

void ReadyGels(g, r)
struct RastPort *r;
struct GelsInfo *g; {

    g->sprRsrvd = -1;
    g->nextLine = NextLine;
    g->lastColor = (WORD **) lastColor;
    g->collHandler = &collHandler;
    g->leftmost = 0;
    g->rightmost = r->BitMap->BytesPerRow * 8 -1;
    g->topmost = 0;
    g->bottommost = r->BitMap->Rows - 1;
    r->GelsInfo = g;
    InitGels(&VS1, &VS2, g);
}
```

```
/* Dessin des vsprites */

void DrawGels() {
    struct VSprite *pSprite;

    Delay(40);          /* Y a pas le feu au lac!... */

/* Parcours de la liste des vsprites pour fixer leurs coordonnées */

    pSprite = GInfo.gelHead->NextVSprite;
    while (pSprite != GInfo.gelTail) {
        pSprite->Y += pSprite->VUserExt.vy * pSprite->VUserExt.id;
        pSprite = pSprite->NextVSprite;
    }

/* Tri de la liste des sprites. Obligatoire pour leur affecter un */
/* sprite hardware en fonction de leurs coordonnées               */

    SortGList(&screen->RastPort);

/* Test des collisions entre un vsprite et d'autres objets */

    DoCollision(&screen->RastPort);

/* Dessin des vsprites */

    DrawGList(&screen->RastPort, &screen->ViewPort);

/* L'heureux tour des Copper Listes! */

    MakeScreen(screen);
    RethinkDisplay();
}

void Cleanup() {  /* Sortie propre en cas de pépin */

    if (window != NULL) CloseWindow(window);
    if (screen != NULL) CloseScreen(screen);
    if (GfxBase != NULL) CloseLibrary(GfxBase);
    if (IntuitionBase != NULL) CloseLibrary(IntuitionBase);
}

void main() {

    int i;

/* Ouverture de la librairie Intuition */

    if ((IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
        OpenLibrary("intuition.library", LIBRARY_VERSION)) == 0) {
        printf("Impossible d'ouvrir Intuition!");
        Cleanup();
        Exit(-1);
    }

/* Ouverture de la graphics.library */

    if ((GfxBase = (struct GfxBase *)
        OpenLibrary("graphics.library", LIBRARY_VERSION)) == 0) {
        printf("Impossible d'ouvrir GfxBase!");
        Cleanup();
        Exit(-1);
    }

/* Ouverture de l'écran */

    if ((screen = (struct Screen *) OpenScreen(&ns)) == 0) {
        printf("Impossible d'ouvrir l'écran!");
        Cleanup();
        Exit(-1);
    }

/* Ouverture de la fenêtre */

    nw.Screen = screen;
    if ((window = (struct Window *) OpenWindow(&nw)) == 0) {
        printf("Impossible d'ouvrir la fenêtre!");
        Cleanup();
        Exit(-1);
    }

/* Initialisation de la liste de GEls, ici uniquement des vsprites */

    ReadyGels(&GInfo, &screen->RastPort);

/* Initialisation des structures de gestion de collisions */

    SetCollision(0, TestBordures, &GInfo);

/* Initialisation des structures des seize vsprites */

    for (i = 0; i < NSPRITES; i++) {
        VSprite[i].Flags = VSPRITE;
        VSprite[i].X = i * 20;
        VSprite[i].Y = 100 - (VSPRITEHEIGHT / 2);
        VSprite[i].Height = VSPRITEHEIGHT;
        VSprite[i].Width = VSPRITEWIDTH;
        VSprite[i].Depth = VSPRITEDEPTH;
        VSprite[i].MeMask = 1;
        VSprite[i].HitMask = 1;
        VSprite[i].ImageData = VSpriteImage;
        VSprite[i].BorderLine = &BorderLine[0][i];
        VSprite[i].CollMask = &CollisionMask[0][i];
        VSprite[i].SprColors = &VSpriteColors[i][0];
        InitMasks(&VSprite[i]);
        VSprite[i].VUserExt.vx = 1;
        VSprite[i].VUserExt.vy = 1;
        VSprite[i].VUserExt.id = i;
        AddVSprite(&VSprite[i], &screen->RastPort);
    }

/* Boucle principale: faire gigoter les vsprites jusqu'à ce */
/* qu'on clique sur l'îcone de fermeture de la fenêtre      */

    while (TRUE) {
        DrawGels();
        while (MyIntuiMessage = (struct IntuiMessage *)
            GetMsg(window->UserPort))
            switch(MyIntuiMessage->Class) {
                case CLOSEWINDOW:

/* Si on a cliqué pour fermer la fenêtre, répondre au message */

                    ReplyMsg(MyIntuiMessage);

/* Veuillez laisser les lieux aussi propres que vous les avez */
/* trouvés en entrant. Merci.                                 */

                    Cleanup();
                    Exit(TRUE);
                    break;

/* Autre message: feindre l'indifférence */

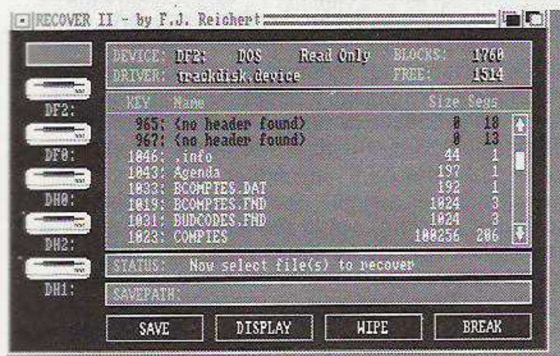
                    default:
                    ReplyMsg(MyIntuiMessage);
                    break;
            }
    }
}
```

Voilà. Je ne pense qu'il n'y a rien à ajouter. J'espère avoir attiré l'attention de l'opinion publique internationale sur les difficiles conditions d'existence des *VSprites*. Pour qu'à l'avenir, leur nom ne soit plus synonyme de rejet, s'il vous plaît, adoptez-en un.

Batchman

Le poids des mots, le choc des gourous

DUR DUR!



La rubrique de ce mois sera quelque peu écourtée. Mon disque dur a en effet choisi le jour de mon retour de vacances pour me laisser tomber inopinément et semble-t-il définitivement. Si vous avez déjà vécu ce genre de drame, vous pouvez aisément imaginer l'état d'esprit qui est le mien...

Je vais donc arrêter d'agonir mon Amiga d'injures le temps d'écrire ces quelques lignes et je me remettrai à l'agresser verbalement quand cela sera chose faite.

Admirez mon professionnalisme au passage.

gcc: gnu a encore frappé

Et un nouveau compilateur *C*, un! L'*Amiga* est fier de compter au nombre de ses compilateurs le très célèbre *gcc*. Je dis très célèbre mais c'est peut-être quelque peu exagéré. Je pense que tous les utilisateurs d'***Unix*** sauront de quoi je parle. Pour les autres, je vous apprends que *gcc* est le compilateur C de *gnu*. Je vous avais déjà parlé de *gnu* lors de ma présentation de *gnuemacs*, mais je vais vous rafraîchir la mémoire. *gnu*, aussi connu sous le nom de *Free Software Foundation*, est un ensemble de programmeurs qui ont décidé de réécrire tous les logiciels existant sous *Unix* de façon à en faire bénéficier tout le monde sans qu'une licence ne soit nécessaire. La Fondation a en fait fait bien plus car tous les logiciels qu'elle a écrits font maintenant figure de référence car ils dépassent à chaque fois et de loin ceux qu'ils sont censés remplacer. Dans le cas qui nous occupe, *gcc* est le remplaçant de *cc*.

gcc est le compilateur C de référence sous *Unix*, et le but des auteurs du port sur *Amiga* est d'obtenir le même résultat sur notre machine bien-aimée. Avec comme concurrents *Lattice, Manx* et *Dice*, la lutte ne sera pas aisée mais dans tous les cas, ce sont les utilisateurs les gagnants.

La version actuelle n'est pas définitive mais elle est pleinement fonctionnelle et compile sans aucun problème les programmes Amiga qu'on lui donne en pâture. En fait, les auteurs ont surtout dû se donner du mal pour transformer les fichiers objets *Unix* en format *Amiga*, les phases de compilation "avant" n'ayant que très peu été modifiées (c'est la magie de C qui est la cause de cette portabilité).

Parlons un peu du compilateur. Comme tous les produits *gnu*, celui-ci est très gourmand: en place disque, en mémoire et en pile. Comptez un bon méga de disque dur pour la distribution (sans compter les ***Includes***, mais vous pouvez réutiliser ceux d'un autre compilateur pour ce qui touche directement à l'Amiga. Bien entendu, ***stdio.h*** et les autres *includes* dépendants du compilateur sont fournis avec). Pour la mémoire, un méga et demi semble être un minimum, et la taille de la pile minimale doit être de 64000 (pour s'auto-compiler, *gcc* a besoin d'une pile de plus de 100K...).

Premier étonnement: malgré ces gargantuesques exigences, *gcc* est plutôt rapide à la compilation. Le code produit semble être acceptable, mais les auteurs vont concentrer leurs efforts sur ce point pour la version définitive.

Ensuite, *gcc* est entièrement conforme à la norme ***ANSI*** (en fait, il a été un des premiers compilateurs C à s'y conformer). D'autre part, ses messages d'erreurs sont un exemple du genre.

Tout comme *gnuemacs*, *gcc* est livré avec très peu de documentation. Cette bêta-version est destinée à toutes les personnes qui ont réclamé ce port avec impatience, et qui sont donc supposées savoir se servir du compilateur. D'autres programmes sont livrés, comme par exemple un convertisseur d'objets au format Sun vers le format Amiga, ce qui ouvrira sans aucun doute des horizons à plus d'un... Et puis on se prend à rêver au port de *g++*, le compilateur *C++* de *gnu*...

Attendons donc avec impatience la version définitive du produit, et laissons la concurrence agir. Mais dès maintenant, *gcc* est sur la ligne des prétendants au titre du meilleur compilateur C. Et en plus, il est gratuit!

gcc - Auteurs du port: ***Ray Burr, Sam Rushing***

DFC
Disk Formatter and Copier

Comme son nom l'indique, *dfc* est un remplaçant pour *format* et *diskcopy*. L'avantage qu'il a sur ces deux programmes est d'abord sa taille (11 K), son ergonomie (entièrement gérable à la souris) mais surtout qu'il s'exécute en asynchrone. Autrement dit, vous pouvez lancer n'importe quelle tâche durant la copie ou le formattage, et ceci de façon quasi-transparente!

A un tel point que vous pouvez par exemple copier de *df0:* vers *df1:*, formatter en même temps *df2:*, exécuter une multicopie sur *df3:* (il sait faire ça aussi!) et lancer *Prowrite* par-dessus tout ça...

De plus, il optimise au mieux possible la gestion de la ram et permet donc à un Amiga possédant un méga de mémoire de faire une copie en une passe, même si l'*Atelier* est chargé. Il vérifie d'autre part si l'intégrité de ses buffers est conservée en vérifiant périodiquement son *checksum*, ceci juste au cas où un programme indélicat viendrait écrire dans sa zone mémoire. Du bon boulot, assurément!

Auteurs: ***Tom Rokicki et Sebastiano Vigna***

Recover-II

Restons dans les disquettes pour vous présenter un nouvel utilitaire pour récupérer les disques (durs ou mous (pourquoi pas, après tout?)) endommagés. Difficile de dire s'il fait mieux ou non que ***Disksalv*** ou ses petits frères: seule la comparaison de leur travail sur plusieurs volumes endommagés pourraient nous l'apprendre (dans ce domaine, j'ai suffisamment donné ces derniers jours, merci!). Il présente au moins l'avantage sur ce dernier d'être entièrement pilotable à la souris.

Il est toujours bon d'avoir le plus possible de ce genre d'utilitaires et de les essayer tour à tour en cas de crash.

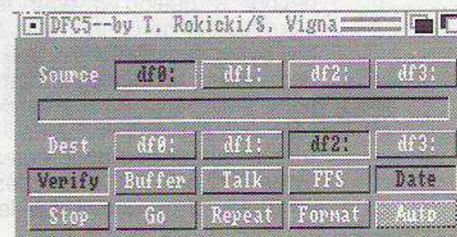
DFC -*Auteur:* ***Franz-Josef Reichert***

Et pour finir, quelques nouvelles versions

Deux logiciels déjà évoqués dans ces colonnes ont donné naissance à de nouvelles versions ce mois-ci. Tout d'abord ***uucp***, et ensuite ***Dice***. Je comptais vous parler de ce dernier ce mois-ci mais mon archive a été malencontreusement néantisée à la suite de vous savez quoi... Je vais donc aller le rechercher et vous en dresserai le portrait rapidement le mois prochain. Parmi les nouvelles caractéristiques, *Matt* avait entre autres annoncé une gestion dynamique de la pile, i.e. le code adaptera lui-même la pile au cours de son exécution. Nous verrons s'il a tenu parole.

Voyant que mes menaces le laissent froid, j'envisage sérieusement d'exercer des représailles physiques contre mon Amiga. J'hésite encore entre tester l'acidité du Coca sur sa carte contrôleur et lui faire essayer le thermostat 7 de mon four encastrable. En tous cas, il n'aura pas le dernier mot.

Cédric
dit "Terminator"



COMPRESSION TOPOGRAPHIQUE

Compression topographique de fichier de données graphiques (RAW)

Avec routines en assembleur 68000 de compression / décompression

*Dans la série "plus comprimé que moi tu meurs" je vous propose d'appliquer un régime amaigrissant à vos fichiers de données graphiques au format **RAW** (c'est à dire , et je parviens à l'exprimer sans violence , de données brutes) ou au format **ILBM/IFF**. (Interleave BitMap File / Interchange File Format). Nous avons déjà revu ensemble la méthode de compression de données IFF et donc je n'aborderai plus le sujet.*

La méthode que je vais envisager avec vous cette fois ci est SUPERIEURE en gain à la méthode IFF , presque aussi rapide en compression/décompression , mais est malheureusement peu exploitée par les non-spécialistes comme vous et moi car très peu documentée. Il s'agit d'une méthode de compression par topographie à laquelle j'ai ajouté deux améliorations visant à majorer encore le gain.

Topo (sur la) graphie ?

Le but du jeu est de pouvoir réduire le volume des données (la taille du fichier) grâce à une routine de compression. Les données comprimées pourront être décomprimées à leur tour afin d'obtenir le fichier initial.

Considérons le fichier de données suivant:

[10|00|00|00|40|00|00|13]

(constitué de 8 bytes consécutifs). Pour décrire le fichier nous pouvons dire qu'il contient 5 bytes 0 , et des bytes de valeur 10 , 40 et 13. J'ai donné 4 informations pour le décrire mais cela ne m'avance pas beaucoup si je dois le décrire à quelqu'un pour le reconstituer. En effet mon interlocuteur ne connaît pas la place et l'ordre qu'occupent ces bytes dans le fichier. Une manière d'opérer serait de me demander (poliment) où sont placés (c'est à dire à quelle place relativement au premier byte du fichier) les bytes 0 puis de me donner les autres bytes dans l'ordre d'apparition. L'interlocuteur m'a donc entendu déclarer les positions des bytes 0 (2,3,4,6 et 7) puis les bytes suivants de valeur 10, 40 et 13. Il en déduit que le 1er byte du fichier n'est pas zéro car les positions des bytes zéros ont été données dans l'ordre et que la 1ère position est 2.

Il prend donc le premier byte qui n'a pas été déclaré comme étant une position, c'est à dire le byte 10 et le place comme premier byte dans le fichier. Le deuxième byte dans le fichier occupant la position deux il en déduit en regardant dans sa table de positions des bytes zéros que ce deuxième byte est bien un byte zéro puisqu'il se retrouve dans la table des positions. Il va procéder de même jusqu'à épuisement des bytes de position zéro,et n'aura alors qu'à recopier les bytes restant dans l'ordre ou ils ont été donnés. (il est certain qu'aucun des bytes suivant n'est zéro) La table des positions des bytes (ici zéro) est le rendu en quelque sorte d'une carte des bytes zéro du fichier. On appelle cette partie *Topographie* des bytes zéro.

Concrètement il y a donc eu transmission de 5 positions puis de 3 données. Il est possible de réduire la carte des positions en affectant un *BIT* (il y a 8 bits dans un byte) pour chaque octet. Un bit à UN (instruction *bset* en assembleur) signifiera "il y a un byte zéro à la position du bit dans le byte" un bit 0 (bclr) signifiant la présence d'un byte qui peut prendre toutes les valeurs sauf zéro. Pour comprendre voici ce que cela donne pour notre fichier de 8 bytes:

[10|00|00|00|40|00|00|13] donne {0|1|1|1|0|1|1|0}

comme premier byte, représentant la topographie du fichier des données nulles, auquel il faut ajouter les bytes consécutifs 10|40|13 .

Notre fichier a donc en définitive l'aspect suivant:

[76|10|40|13]

($76 est bien l'équivalent binaire 01110110)

Calcul du Gain

Ce que l'on va "gagner en place" s'appelle le GAIN et il est très aisé de le calculer:

GAIN = V - (V/8 + (V - Nombres_de_Zéros))

avec V représentant le volume initial du fichier de données.

Avec notre exemple pédagogique cela donne:

GAIN=8 - (8/8 + (8 - 5)) = 8 - (1 + (3)) = 4

(mon prof de maths n'a pas à rougir de son enseignement) ou encore le gain est la taille du fichier initial - la taille du fichier comprimé. Le Gain étant: positif il y a compression ; négatif on parlera de décompression.

Première amélioration

D'abord une remarque qui je n'en doute pas un instant a déjà traversé votre esprit . Si le fichier a 9 bytes de données il faut 2 bytes de représentation topographique. (dans ce deuxième byte seul un seul bit , celui situé le plus à gauche , est significatif prenant la valeur 1 ou 0 suivant que le neuvième byte est affecté de 00 ou d'un autre byte). Ceci n'ajoute jamais qu'au plus un byte dans le cas où la taille du fichier n'est pas un multiple de 8 et donc est pratiquement sans conséquence sur le gain.

Mais remarquons que le gain est variable au cours du temps suivant le volume topographique des données à analyser. En effet prenons un nouveau fichier de données d'un volume de 12 bytes et calculons-en le gain au fur et à mesure d'une image topographique que nous prendrons comme variante de 1 à 12 bytes:

[10|00|00|00|40|00|00|13|13|13|13|40]

la taille variant donc de 2 à 12 bytes le gain est lui consécutivement égal à:

1-(1+(1-0))=-1 ; 2-(1+(2-1))= 0
3-(1+(3-2))= 1 ; 4-(1+(4-3))= 2
5-(1+(5-3))= 2 ; 6-(1+(6-4))= 3

et ainsi de suite le gain passe à 4 , 4 , 3 , 3 , 3 et termine à 3 pour une taille de 12 bytes. En conséquence pour

une compression topographique sur 12 bytes il y a gain de 3 bytes et donc la taille du fichier des données compressées est de 9 bytes.

Mais dans le cas d'une représentation topographique sur 8 bytes le gain étant de 4 bytes la taille du fichier résultant sera de 4 bytes auxquels il faut rajouter 4 bytes suplémentaires pour compléter le fichier de manière à pouvoir reproduire dans sa totalité le fichier de 12 bytes initial.

L'optimisation est donc de prendre la taille topographique correspondant au gain maximum.(Une étendue de la carte topographique sur 8 ou 7 octets ayant tous les deux un gain de 4 maximum donnera les même résultats optimums :

(7-4) + (12-7) = 8 et (8-4)+(12-8) = 8).

La routine de compression de données appellera une sous-routine qui sera chargée non seulement de compter un par un le nombre de zéros mais aussi de retenir le volume topographique optimum. (En calculant à chaque incrémentation du nombre de zéro le gain et en retenant la taille correspondant au gain le plus élevé).

Cette première amélioration ne permet pas un très grand gain général mais permet malgré tout un ou deux *kbytes* de réduction en volume sur un graphique d'une cinquantaine de *kbytes*.

Deuxième amélioration

Je vais d'abord introduire en préambule une notion de compression relative.

Lorsqu'un satellite météorologique relève les températures en plein soleil dans une région telle que le désert Saoudien il pourrait par exemple retransmettre à sa station relai sur terre des chiffres comme ceux-ci :

50˚, 50˚, 50˚ 52, 53˚, 54˚, 54˚.

Mais au lieu de bêtement transmettre les températures en valeurs absolues il peut très bien transmettre les variations relatives des températures par rapport à une température initiale par exemple 55˚ et donc transmettre

-5 , -5 , -5 , -3 , -2 , -1 , -1

ce qui permet de coder les informations sur un nombre de bits moindre. Il s'agit d'une méthode de compression relative qui est utilisée lors de transmissions de données aux valeurs relativement proches les unes des autres.

Maintenant observons ce que deviennnent les températures si je prends comme valeur intermédiaire de comparaison non pas une valeur fixe initiale fixée plus ou moins arbitrairement mais une valeur de référence correspondant à l'avant dernière température. On part toujours de la 1ère valeur (50˚) en calculant "ce qui manque" à cette 1ère température pour atteindre la valeur de la 2ième température (50˚) et ainsi de suite. En codage sur 8 bits formant un octet il faut rajouter 0 à 50 pour obtenir 50.

Les données prennent donc l'aspect suivant:

50 , 0 , 0 , 2 , 1 , 1 , 0.

Vous constatez sans doute l'utilité de la chose...

Chaque groupement de n bytes consécutifs semblables se transforment en n-1 zéros consécutifs! C'est même tout simplement génial lorsqu'on applique consécutivement à ces différences de bytes de rang m, à chaque byte de rang m-1 une compression globale par topographie... La démarche inverse, c'est à dire une complémentation au lieu d'une différence, permettra de rendre l'aspect d'origine aux données.

Les résultats concrètement parlant

Je vais prendre l'exemple d'un fichier graphique représentant une mire telle que l'on peut en visualiser sur nos téléviseurs. Cette image de 320 * 256 pixels est composée de 32 couleurs différentes. Les données brutes sont composées de 5 plans de bits de 10240 bytes chacun formant un fichier ***Mire.RAW*** de 10240*5 + (32*2) = 51264 bytes. Le fichier *RAW* est la place en mémoire *CHIP* que prendra l'image pour pouvoir être visualisée. C'est donc en fait la place mémoire occupée par cette image durant sa conception sous par exemple *Deluxe-Paint*. Ce programme pour sauvegarder la mire sur le disque utilisera le format *IFF* qui est donc un format de données compressées. Le fichier ***Mire.IFF*** aura une taille de 38954 bytes sur le support. Une première compression topographique donnera un fichier de 33435 bytes. Remarquons le gain déjà supérieur au format *IFF*. (Mais ce n'est pas toujours le cas). Et ce n'est pas tout car après avoir appliqué une différence byte par byte comme expliqué ci-dessus et une deuxième passe de compression topographique le fichier obtenu ne fait plus que 25732 octets! La question que vous êtes en droit de vous poser est celle de savoir si une unique passe de compression non pas du fichier *RAW* mais directement du fichier *IFF* donnera un gain aussi apréciable. La réponse est non. Une compression d'un fichier *IFF (Comp_IFF)* ne donne que des résultats supérieurs aux deux compressions avec différence du fichier *RAW*. Le fichier *Mire.IFF* par deux passes de compression topographique occupe un volume de 27432 bytes soit près de 2 Kbytes supplémentaires aux deux passes optimum.

Voici quelques résultats: (fichier Mire et fichiers des deux écrans de présentation du MVK2.0)

RAW	IFF	Topographie 1ère_Passe	Topographie 2ème_Passe	Comp_IFF
51264	38954	33435	25732	27432
51264	28318	32740	19442	26283
51264	27912	23731	22774	24917

LE PROGRAMME de compression / décompression

Assemblé il ne fait que 1666 bytes. Ce qui n'est pas beaucoup surtout en sachant que j'ai programmé les deux routines ***Proc_Compress*** et ***Proc_decompress*** sans vraiment avoir une technique algorithmique à la base.

Le programme peut être amélioré : tous les accès aux longs mots ne sont pas nécessaires toutes les initialisations non plus (***Clear*** et ***CB***), les boucles peuvent être optimisées. Il faut obligatoirement deux buffers. Le fichier d'origine sera chargé dans le premier buffer chaque résultat de compression / décompression sera placé dans le deuxième buffer puis recopié dans le premier pour une deuxième passe.

Je conseille d'utiliser ces routines en prévoyant une interface entre le programme et l'utilisateur à l'aide d'un langage de haut niveau (***C*** , ***Pascal*** etc...). Le langage de haut niveau se chargeant des messages d'entrées sorties et de la gestion de la mémoire. Le Label *"Début"* correspond au premier buffer , le Label *"Dest"* au deuxième. Ces deux buffers ne peuvent pas se chevaucher.

```
; Compression / décompression Topographique
DEBUT = $50000
FIN       = $50000+51264
DEST  = $60000
>extern "dh0:Mire",$50000  ;n'oubliez pas de changer le chemin
                           ; + la longueur correspondant à
                           ;votre fichier graphique
Clear:                    ;Initialisation des registres
clr.l d0
clr.l d1
clr.l d2
clr.l d3
clr.l d4
```

```
clr.l d5
move.l d0,a0
move.l d1,a1
move.l d2,a2
move.l d3,a3
move.l d4,a4
move.l d5,a5
rts
                    "je copie un zéro (un blanc)"
Difference:
move.l DebutD,a0          ;Début des données
move.l FinD,a1            ;Fin  des données
move.b (a0)+,d0           ;Prend 1er valeur
move.b (a0),d1            ;Prend 2ième valeur
move.b d1,d2              ;2ième valeur = résultat intermédiaire
Azero: subi.b d0,d1       ;2ième valeur = 2ième valeur - 1ère valeur
move.b d1,(a0)+           ;place résultat
cmpa.l a0,a1              ;Début = Fin ?
beq.s FinAzero            ;Oui on sort
move.b (a0),d1            ;3ième valeur en d1
move.b d2,d0              ;à laquelle on va retirer le résultat
move.b d1,d2              ;intermédiaire c'est à dire la 2ième valeur
bra.s Azero               ;puis on boucle
FinAzero:
rts
Complete:
move.l DebutD,a0          ;Début des données en a0
move.l FinD,a1            ;Fin des données en a1
move.b (a0)+,d0           ;1er valeur en d0
move.b (a0),d1            ;2ième en d1
move.b d1,d2              ;D1 en résultat intermédiaire
AzeroC: addi.b d0,d1      ;ajout de 1er valeur et 2ième
move.b d1,(a0)+           ;sauve résultat
cmpa.l a0,a1              ;Fin?
beq.s FinAzeroC           ;Oui on sort
move.b (a0),d1            ;prend 3ième valeur
move.b d2,d0              ;à laquelle on va ajouter le
addi.b d1,d2              ;résultat intermédiaire
bra.s AzeroC              ;pour obtenir sa valeur initiale
FinAzeroC:                ;et ainsi de suite...
rts
CB:
movem.l a0-a6/d0-d7,-(sp)
move.l #FIN-DEBUT,d0      ;Simplement
lsr.l #2,d0               ;Vider le buffer
move.l #DEBUT,a0          ;de données_1
CopCB: clr.l (a0)+        ;Efface d0.l *4 bytes
dbf d0,CopCB
movem.l (sp)+,a0-a6/d0-d7
rts
Cop_Compress:
move.l a5,d0
Cop_Commun:
move.l Debutd,Find
addi.l d0,Find
move.l DestD,a0
move.l DebutD,a1
Cop: move.b (a0)+,(a1)+   ;Ramène données de dest à source
dbf d0,Cop
rts
Cop_Decompress:
move.l a0,d0
subi.l DestD,d0
bra.s Cop_Commun

;Après avoir assemblé et chargé le graphique (>Y) il suffit de
;lancer Proc_Compress pour réaliser une double compression
;topographique avec différence la longueur finale se trouve
;dans le registre A5

Proc_Compress:
move.l #DEBUT,DebutD
move.l #FIN,FinD
addi.l #1,Find
move.l #DEST,DestD
bsr.L compress            ;Compression résultante en Dest
bsr.s CB
bsr.s Cop_Compress
bsr.L Difference
bsr.L Compress            ;Compression résultante en Dest  .
bsr.L CB
bsr.s Cop_Compress
rts

Proc_Decompress:          ;Idem schéma Proc_Compress
move.l #DEBUT,DebutD
move.l #DEST,DestD
bsr.L Decompress
bsr.L CB
bsr.s Cop_Decompress
bsr.L Complete
move.l #DEBUT,DebutD
move.l #DEST,DestD
bsr.L Decompress
bsr.L CB
bsr.L Cop_Decompress
rts

Compte:   ;compte le nbres de zéros en d0 se trouve la réponse
finale
bsr.L clear
move.l DebutD,a0
move.l FinD,a1
move.l a0,a2
bra.s TestZero
ZeroPlus: addi.l #1,d0    ;incrémente nbres de zéros
clr.b d5
move.l a0,a3
subi.l a2,a3              ;opération consistant
move.l a3,d1              ;à déterminer à quel endroit
lsr.l #3,d1               ;du fichier le meilleur rapport
bcc.s NoCarry             ;compression taille existe
addi.l #1,d1              ;selon la formule du Gain
NoCarry: move.l d0,d2
subi.l d1,d2
cmp.l d3,d2               ;Compare nouveau gain à l'ancien
bmi.s TestZero            ;pour ne stocker que la longueur
move.l d2,d3              ;de l'image topographique optimum
move.l a3,d4
TestZero: cmp.l a0,a1
beq.s SortTestZero
tst.b (a0)+               ;Compte le nombre de zéro
bne.s TestZero            ;si pas de zéro cherche nouveau zéro
addi.b #1,d5
cmpi.b #8,d5              ;Je ne calcule pas le gain optimum à chaque
beq.s ZeroPlus            ;incrémentation la routine est ainsi plus rapide
addi.l #1,d0              ;mais le gain est moindre plus ce nombre est grand
bra.s TestZero            ;ici cmpi.b #8,d5
SortTestZero: rts
; Quand je parle de gain moindre il ne s'agit généralement que
; de quelques octets au plus quelques centaines...

Compress:
move.l DestD,a0
move.l Find,d0
move.l DebutD,d1
subi.l d1,d0
lsr.l #2,d0
ClearMem: clr.l (a0)+     ;Clear Buffer Destination
dbf d0,ClearMem
bsr.L clear
bsr.L compte
move.l d4,d0              ;Nombre de zéros comptés en d0
lsr.l #3,d0               ;je divise par huit et remultiplie
move.l d0,d3              ;par huit pour déterminer si longueur
lsl.l #3,d3               ;paire ou impaire
cmp.l d3,d4
beq.s NoOver
```

```
addi.l #1,d0               ;Si impair : longeur de la topographie +1
NoOver:
move.l DestD,a4            ;Table topographique
move.l a4,a5
addi.l d0,a5               ;Début raw Datas
move.l DebutD,a0           ;Début source
move.l a0,a1
addi.l d4,a1               ;Fin source
move.w #$80,d0             ;Avec un premier Rol dans d0
                           ;se trouvera $100
subi.l a4,a5
addi.l #8,a5
tst.l (a4)+
move.l a5,(a4)+            ;Début RawData (en relatif) sauvé
tst.b -(a4)
addi.l a4,a5
bra.s TestZero3
ZeroPlus13:
tst.b (a0)+
TestZero3: cmp.l a0,a1     ;Après un parcours de toutes les données
beq.s SortTestZero3        ;on sort
rol.w #1,d0                ;Bit topographique décalage à gauche
cmpi.w #$100,d0            ;8 bytes topographiés?
bne.s TT2                  ;Non on continue
tst.b (a4)+                ;oui alors byte topographique+1
move.w #1,d0               ;Bit topographique à droite
TT2:
tst.b (a0)
bne.s TestZero33
bra.s ZeroPlus13
SortTestZero3:             ;Il faut maintenant s'occuper
rol.w #1,d0 ;des octets de fin c'est à dire
cmpi.w #$100,d0            ;si la longueur n'est pas un multiple de huit
bpl.s SortTestZero4        ;il faut recopier comme bits topographiques
move.b (a0)+,(a5)+         ;à zéros (donc pas de bytes 0 mais
move.b (a4),d1             ;données brutes à recopier)
addi.b d0,d1
move.b d1,(a4)
bra.s SortTestZero3
SortTestZero4:
move.l FinD,a1
tst.b -(a0)
TT5:
cmp.l a0,a1
bmi.s SortTest4
move.b (a0)+,(a5)+
bra.s TT5
SortTest4:
move.l DestD,a0
tst.b -(a5)
subi.l a0,a5
move.l a5,(a0)             ;je sauve la longueur finale
rts
TestZero33:
move.b (a0)+,(a5)+         ;il reste des bytes?
move.b (a4),d1             ;(Voir commentairessur 1ère ;amélioration) je
les copie
addi.b d0,d1
move.b d1,(a4)
bra.s TestZero3

Decompress:
bsr.L Clear
move.l DebutD,a4
move.l DestD,a0
move.l 4(a4),a5            ;Début Rawdata
addi.l a4,a5               ;en absolu
move.l a5,a3
addi.l #8,a4               ;Début Topographie
addi.l #7,a5
BoucleCop:
cmpi.b #8,d0
bne.L NoDepass
clr.b d0
tst.b (a4)+
cmp.l a4,a3
beq.s ContCop
NoDepass:
btst d0,(a4)               ;1 bit à UN signifie
beq.s Cop1blanc            ;"je copie un zéro (un blanc)"
move.b (a5)+,(a0)+         ;sinon le bit est à Zéro et donc je
addi.b #1,d0               ;copie une donnée brute et ce
bra.s BoucleCop            ; pour toute la table topographique
Cop1blanc:
clr.b (a0)+
addi.b #1,d0
bra.s BoucleCop
ContCop:
move.l DebutD,a4
move.l (a4),a3
addi.l a4,a3
subi.l #1,a0
BoucleFinCop: cmp.l a5,a3  ;évidemment je ne dois pas oublier
bmi.s SortDecompress       ;les bytes non compris dans la
                           ;compression topographique
move.b (a5)+,(a0)+         ;(voir commentaires 1ère
bra.s BoucleFinCop         ;amélioration)
SortDecompress:
rts

DebutD: dc.l 0
FinD:   dc.l 0
DestD:  dc.l 0
```

DebutD, *Find* et *DestD* permettent pour ne pas être contraint à se tenir à un adressage absolu. Ce sont des arguments qui seront utilisés par les langages de haut niveau.

Le temps de compression / décompression prend au plus quelques secondes ce qui n'est pas le cas de tous les "crunchers". (parfois plusieurs heures) C'est même un point très très important lorsqu'il s'agit de transmettre des données pratiquement en temps réel. (télécommunications).Un tampon d'entrée et un de sortie suffiront à réguler le débit d'une manière efficace.

Bon amusement...

Xavier Leclercq

RECTIFICATIF (encore un): Les titres sur les tableaux de tests de disques durs le mois dernier étaient décalés. Les voici correctement placés.

	FELA	SCULPT df0 ->dh0	SCULPT Read	DIGI III Read	DPAINT 3	700 Ko Read	1.5 Mo
LF 232	16'31	1'09"	5"80	6"90	1"61	5"08	10"20

	Files Create	Open Close	Scan	Delete	512 Bytes	4096 Bytes	32768 Bytes	262144 Bytes		Seek Read
LF 232	11	25	116	71	28974 29717	172905 190565	366715 464019	488953 758560	Create Write	180

GENGHIS KHAN

Genghis Khan est un jeu développé par KOEI sous le label INFOGRAMES et il s'agit d'un jeu de stratégie militaire et économique.

J'annonce tout de suite la couleur: INFOGRAMES ne me déçoit pas une fois de plus!!!. Il change pourtant de style de Wargame si on le compare à North & South. Genghis fait beaucoup plus sérieux.

Le packaging est parfait (Pour faire mieux il aurait dû rajouter la panoplie de Genghis, ainsi pour jouer on s'y serait totalement cru...). Il comprend un manuel, deux disquettes et une très jolie carte/affiche du terrain de l'affrontement.

Chérubin

Dans ce soft, malgré son nom, vous n'êtes pas obligatoirement ce chérubin de Genghis (Temudjin pour les intimes). Il y a en effet deux scénarios au choix: la conquête Mongole ou la conquête du monde.

Dans le premier scénario vous incarnez Genghis et vous devez unifier la Mongolie (même style de problèmes que dans Defender Of The Crown) et dans le deuxième scénario vous avez le choix de représenter Genghis Khan, Richard Coeur de Lion, Mimamoto Yoritomo, AlexisIII (empire Byzantin) et vous devez unifier le continent Eurasien (mais les autres ne sont pas d'accord... comme c'est étonnant!!!). Dans ce deuxième scénario, il est possible de jouer de 0 à 4 joueurs. Lorsque vous avez choisi quel chef vous incarnerez vous pouvez soit voir ses aptitudes créer au hasard soit les déterminer vous même (x points à répartir). Ces aptitudes sont les suivantes: apt au combat, de jugement, d'organisation, de persuasion, physique, militaire.

La doc est très bien faite, après lecture approfondie, aucune ombre ne subsiste malgré la complexité du jeu. De plus (mais c'est presque normal) elle est en Français!!!. Elle est composée de deux parties: La première contient les règles et les techniques de jeu ainsi que quelques conseils. Et la deuxième partie donne un historique détaillé et passionnant des événements de l'époque.

Détail piquant: au sujet des conseils, je ne peux m'empêcher d'en reproduire un, ici, texto:

"Paragraphe spécial pour gens sans scrupules!:

Un petit assassinat ou un gros sabotage n'ont jamais fait de mal à personne! Surtout si c'est votre voisin qui est visé!!. De temps en temps, utilisez ces commandes. Vous ne serez pas sûr de réussir dans ces actions mais cela fait tellement plaisir de les organiser!" Hehehe....Sans commentaire....

Wargame

Dans la partie Wargame, tous les éléments habituels sont pris en compte: Terrain, moral, Cavalerie, fantassin, archer, château, ville,... avec en plus la possibilité de piller, de chasser ou de faire prisonnier le chef ennemi. Enfin , les caractéristiques de votre chef (vous ou un subordonné que vous avez désigné pour l'occasion) entrent en ligne de compte.

Dans la partie Economico-Politique de nombreuses possibilités vous sont offertes: Modifier la structure de la population/leur métier, Rendez-vous heuuuu.... tardif la nuit...(histoire d'avoir des descendants), mariage (d'intérêt évidemment!), entraînement de vos soldats, commerces,.... ce serait trop long de tout vous énumérer. Enfin, comme vous vous en doutez après avoir lu la citation du livret, il est possible de commettre des méfaits chez l'ennemi (comme Vanessa qui vient de commettre un dernier album dans notre pays). Pour ce faire, vous pouvez envoyer des espions dans les autres pays aux fins de renseignements, assassinat,....

Lorsque vous avez pris possession d'un pays vous pouvez soit le diriger directement, soit en confier la direction au subordonné vainqueur de la bataille ou encore à l'ancien dirigeant.

Graphiquement, il faut bien avouer que ce n'est pas terrible. Côté Wargame des efforts ont été faits, c'est même relativement bien fait, mais alors....côté Economie-politique....ils ne se sont pas foulé chez KOEI!!! On se croirait sur PC.

Par contre le jeu est truffé de sympathiques petites animations qui font un plus incontestable et qui rendent plus acceptable cet écran "PC".

En ce qui concerne la musique: Bravo!!! Même remarque que pour les animes. Elles sont variées, pas stressantes et même agréables. Il y en a une pour chaque situation importante. Au début je m'inquiétais en me demandant si à la longue...et bien non! pas de problème, elles tiennent bien la route malgré un temps de jeu élevé.

Ergonomie

L'ergonomie de ce soft est bonne. Très grande utilisation de la souris à bonne escient et quand je dis très grande c'est en fait totale. Deux autres bon points pour ce soft: il est multitâche (mais il bouffe pas mal de temps!) et s'installe extrêmement facilement sur Disque Dur.

Juste une petite remarque: je trouve le côté économique un peu trop important par rapport au côté militaire autant que l'on puisse séparer les deux. Parce que attention: Dés le début, envahissez vite vos voisins tant que vous avez des soldats car vous aurez vite des problèmes d'argent et là ça fait ni une ni deux: tous vos soldats se font la malle...

Mise à part cette remarque qui n'est qu'une affaire de goût, nous avons donc là un programme de simulation militaro-politico-économique de grande qualité. C'est incontestablement un soft à posséder pour les amateurs de tous niveaux (difficulté réglable) de ce genre de jeu.

Fireball

the Temudjin brother

CAPT KEKE

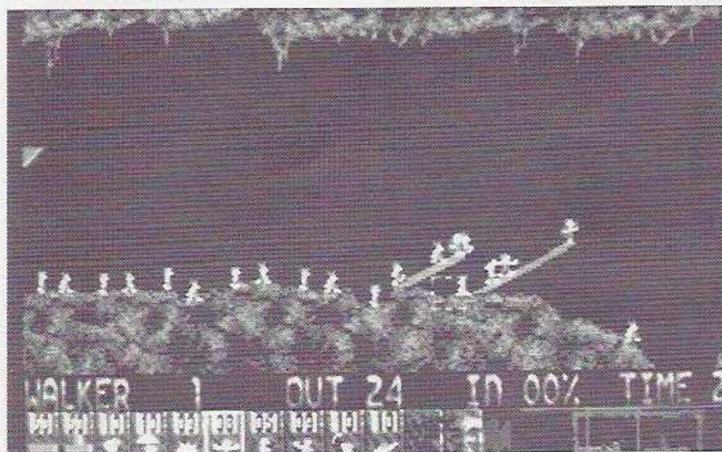
Lemmings

Editeur: Psygnosis

Le nouveau héros de votre écran vient de naître sous la forme d'un petit personnage avec les cheveux verts. Pour la première fois dans un soft ce héros est complètement idiot et ne dispose d'aucun super-pouvoir.

Eh oui les lemmings sont de vrais idiots. La seule chose qu'ils savent faire c'est se reproduire à vitesse grand V et avancer toujours tout droit jusqu'au premier obstacle. En effet s'ils rencontrent un obstacle de n'importe quelle nature, ils font demi-tour, s'ils arrivent au bord d'un précipice ils tombent et s'ils tombent dans la mer ils se noient.

Heureusement vous êtes là pour éviter que la race ne s'éteigne pas trop rapidement et vous allez les guider au cours d'un périple de 160 tableaux. Un nombre déterminé de Lemmings arrive par une ou plusieurs



entrées et vous allez devoir en emmener un certain pourcentage sain et sauf jusqu'à l'arrivée. Pour cela vous disposez d'un certain nombre de fonctions que vous allez pouvoir leur attribuer. Les 8 fonctions disponibles permettront aux Lemmings qui en disposeront soit de grimper, de sauter en parachute, de construire un pont, de creuser soit horizontalement, soit verticalement, soit en diagonale, de stopper les autres Lemmings ou enfin d'exploser. Certaines fonctions sont attribuées pour la vie entière du personnage jusqu'à la fin du tableau, d'autres sont temporaires.

Si les premiers tableaux ne posent pas de grosses difficultés et permettent de se familiariser avec le maniement des options, tout se complique très vite et il faudra faire preuve de beaucoup d'adresse pour donner à certains lemmings le pouvoir nécessaire afin de faire progresser les autres tout en stoppant ceux-ci avec un lemming stoppeur. Dès qu'un passage est ouvert il faut sacrifier le stoppeur en le faisant exploser afin de libérer le chemin pour les autres. Sachez que certains tableaux se déroulent sur plusieurs écrans consécutifs et que dans d'autres il faudra un minimum de pertes pour gagner. Le but n'est pas d'en ramener quelques un à l'arrivée mais un certain pourcentage spécifié au départ. Il arrivera un moment où vous serez coincé. La seule alternative sera de faire exploser tous les personnages restant à l'écran afin de continuer.

Contrairement à son habitude Psygnosis ne nous assomme pas avec des sprites de plus en plus gros et de mieux en mieux animés sur des musiques superbes. Cette fois-ci ils ont fait dans l'infiniment petit mais c'est très bien animé, ça bouge de tous les côtés et le tout est parfaitement contrôlable. De nouveau Psygnosis avec Lemming révolutionne le principe des jeux de tableaux en montrant que la course aux sprites de plus en plus gros et aux armes de plus en plus dévastatrices ne paient plus. De même le côté délirant du jeu est parfaitement en accord avec les musiques que je vous laisse le soin de découvrir.

DOMAINE GRAND PUBLIC

NOUVEAUTES... NOUVEAUTES...

Voilà! *Hermès* ne diffuse désormais plus, mais *Hermès* se charge toujours, pour votre plus grand plaisir, de vous présenter les nouveaux *DP*.

Ce mois-ci, les *Fish* sont une nouvelle fois à l'honneur et ce n'est pas fini! Toutes ces disquettes sont maintenant disponibles chez *PDS Freeline*, distributeur bien connu et compétent de produits *DP*. Au mois prochain donc et bonne lecture.

FISH #401

CrCList:
L'ensemble des descriptions des disquettes Fish, réalisé à l'aide des programmes Find et Brik (Fish 197 et 233).

HappySong:
Une musique réalisée à l'aide de MED, cet excellent ersatz de Soundtracker.

FISH #402

ADoc:
La version 3.10 du ADoc de Denis Gounelle qu'on peut retrouver sur la France 31. Permet de faire une recherche sur n'importe quel mot que vous venez de cliquer. Un excellent programme français. Auteur: Denis Gounelle.

APrf:
Un très bon utilitaire d'impression du même Denis Gounelle. C'est ici la version 2.62. A noter qu'on retrouve également ce programme sur la France 31. Ses options sont une interface Intuition agréable, une fonction de prévisualisation (indispensable!!), la sélection des pages, l'édition des marges et des hauts et bas de pages, la numérotation des pages, et bien d'autres choses encore. Exécutable seulement. Auteur: Denis Gounelle.

PCopy:
Un copieur de disquettes entièrement réalisé sous Intuition, dont les principaux avantages sont une grande vitesse de copie avec vérification, la récupération possible de certaines pistes endommagées, une compatibilité totale avec le multitâche et une interface utilisateur conviviale. C'est l'update de la version de la Fish 383, avec ici une nouvelle routine de récupération des données. Exécutable seulement. Auteur: Dirk Reisig.

PLW:
Pour Phone-Line-Watcher (Celui qui surveille la ligne du téléphone, textuellement). Programme destiné aux utilisateurs de modems compatibles Hayes. Permet de contrôler le port série et d'enregistrer les appels, ainsi que d'effectuer de nombreuses opérations du style répondeur. Update de la version de la Fish 372, la nouveauté étant la possibilité de faire entrer dans les menus de PLW des programmes extérieurs. Exécutable seulement. Auteur: Christian Fries.

PrintStudio:
Un autre utilitaire d'impression lui aussi entièrement réalisé sous Intuition, qui peut imprimer du texte de nombreuses façons. Permet aussi d'imprimer des graphiques avec aussi un bon nombre d'options: imprimer une partie seulement de l'image, imprimer les écrans et/ou les fenêtres, sauvegarder ceux-ci au format IFF, modifier les palettes, changer les paramètres d'impression,...etc. Version 1.25, update de la version 1.2 de la Fish 366. Auteur: Andreas Krebs.

StdFile:
Un module qui peut être relié à n'importe quel programme basé sur Intuition, et qui permet d'avoir accès à un requester semblable à celui disponible sous AmigaDos 2.0. Auteurs: Jeff Lydiatt et Peter da Silva.

FISH #403

FixDisk:
On ne présente plus ce programme récupérateur de disquettes défectueuses. Rappelons quelques unes de ses qualités: récupération possible de pistes illisibles, vérification des fichiers, vérification de la structure des directories, récupération de fichiers 'deleted' (très utile), ... etc.

Interface sous Intuition, version 1.2. Auteur: Werner Guenther.

KawaiEditor:
Un éditeur pour le synthé Kawai K4. Pour les musiciens adeptes du Midi qui en possèdent un. Auteur: Jan Saucke (qui en a sans doute un!).

NiftyTerm:
Un émulateur de h19/VT102/VT52 pour l'Amiga. Conçu à l'origine pour être utilisé avec DNet, il a été redéveloppé de façon à pouvoir être utilisé comme un terminal normal. Version 1.0, exécutable seulement. Auteurs: Christopher Newman et Todd Williamson.

PokerDemo:
Un ensemble de versions démos de jeux de cartes en solitaire, réalisés par Unsane Creations: Accordion, Calculation, Poker Solitaire, et Seahaven Towers. Exécutables seulement. Auteur: Steve Francis.

RexxHostLib:
Une bibliothèque destinée à simplifier la procédure de création /maintenance d'un hôte pour ARexx. Une option géniale permet de contrôler ARexx à partir de programmes tels qu'AmigaBasic! Version 36.14, update de la version 36.12 de la Fish 355. Sources incluses. Auteur: Olaf Barthel.

FISH #404

LHArc:
Nouvelle version de cet archiveur célèbre et très efficace (c'est d'ailleurs le plus employé, notamment par Fred Fish). Version 1.3, exécutable seulement. Auteur: Paolo Zibetti.

NGTC:
Un nouveau jeu du type 'Trivial Pursuit' basé sur la série télévisée 'Star Trek: The New Generation' non encore diffusée en France. Contient plus de cinq cent questions sur la première saison de ce feuilleton, avec plus de cinquante indices visuels et sonores. Ce tiroir contient le module de jeu et la première partie de la base de données. le reste se trouve sur la Fish 405. Réalisé à l'aide de 'The Director'. Auteur: Gregory Epley.

FISH #405

GIFMachine:
Un programme de conversion de fichiers images au format CompuServe GIF en fichiers IFF SHAM et ILBM 24 bits. Il offre quelques options intéres santes comme le dithering, un renversement haut/bas et droite/gauche, et un retrait automatique des bordures. Ceci n'est hélas accessible qu'aux seuls utilisateurs d'A3000, car le Workbench 2.0 est requis. Source incluse. Auteur: Christopher Wichura.

NGTC:
Deuxième partie du jeu de questions/réponses consacré à la série télévisée 'Star Trek The new Gene ration'. Ce tiroir contient la suite de la base de données ainsi que 'The Projector', le player de 'The Director'. La disquette 404 est indispensable pour l'utilisation de ce jeu. Exécutable seulement. Auteur: Gregory Epley.

FISH #406

ATCopy:
Un programme pour copier des fichiers à partir du côté Amiga (d'un système équipé avec une carte PC/AT) vers le côté PC, en utilisant des wildcards. Il copie directement à travers la mémoire partagée par les deux sytèmes. Version 2.0, exécutable seulement. Auteur: Peter Vorwerk.

DirWork:
Un utilitaire de gestion de fichiers rapide, simple, petit et efficace, qui lit très rapidement les directories de vos disquettes. Update de la version de la Fish 328. Exécutable seulement. Auteur: Chris Hames.

DMS:
Pour Disk-Masher. C'est un utilitaire qui vous permet de compresser et d'archiver des disquettes entières. Il vous offre quatre types de compression différentes, une vérification antivirus de vos bootblock, ainsi qu'un cryptage des données. Version 1.01, exécutable seulement. auteur: SDS Software.

GnuAwk:
GNU Awk est le projet de développement du langage de programmation AWK de GNU. Il se conforme aux définitions et aux descriptions du langage Awk, par Aho, Kernighan et Weinberger (des noms qui doivent dire quelque chose aux programmeurs n'est-ce-pas?) avec en plus les nouvelles options définies dans la version System V du Awk Unix. Version 2.01 beta. Sources incluses. Auteurs: Paul Rubin, Jay Fenlason, Arnold Robbins.

GnuGrep:
Le programme grep de GNU. Remplace grep, fgrep, egrep et bmgrep. Prend enfin en compte les spécifications des wildcards AmigaDos. Source incluse. Beaucoup d'auteurs.

MadBlanker:
Un screen blanker (un programme qui 'éteint' votre écran afin de ménager son petit tube cathodique pendant une longue utilisation) pas comme les autres. Celui simule un projecteur balayant le reste de l'écran (devenu noir) pour que vous puissiez savoir ce qui se trame sous ce voile noir. Version 2.0, source incluse. Auteur: K. Mardam-Bey.

FISH #407

DMouse:
On ne présente plus ce programme de Matt Dillon qui fait à la fois office de blanker d'écran, de blanker de pointeur, d'activateur automatique de fenêtres, d'accélérateur de souris, de popcli, ...etc. Version 1.24. Source incluse. Auteur: Matt Dillon.

Flex:
Flex est un remplacement de lex, une commande UNIX, qui est plus rapide que son homologue. Source incluse. Version 2.3. Auteurs: Jef Poskanzer, Vern Paxson, William Loftus

WonderSound:
Un programme de conception de sons avec une fenêtre qui vous permet de concevoir l'enveloppe comme vous l'entendez (pouf-pouf) et une autre qui vous offre le contrôle des harmoniques et des phases. Version 1.4, exécutable seulement. Auteur: Jeffrey Harrington.

FISH #408

KickDate:
Pour les possesseurs d'A1000. Kickdate permet de sauvegarder et de récupérer la date du système sur le premier secteur de la disquette Kickstart. Très pratique pour les A1000 équipés d'un disque dur autoboot, puisque Kickdate peut sauvegarder la date du système malgré les resets . Version 1.0, source incluse. Auteur: Matt Dillon.

MoniDie:
Un gag écran. Je peux juste vous dire qu'il vaut mieux augmenter le volume de votre moniteur ou de votre ampli. Exécutable seulement. Auteur: Joe Porkka.

Post:
Un excellent interpréteur PostScript pour l'Amiga qui supporte complètement le langage Adobe et les polices postscript de type 1. Sont ici comprises les polices Charter en Roman, italique, gras et italique-gras, ainsi que Courier en Roman, Roman-oblique, gras et oblique-gras. Attention, Post nécessite Arp V39+ et ConMan V1.3+ (Fish 165

et 426). Version 1.3, sources en C incluses. Auteur: Adrian Aylward.

FISH #409

Trek:

Un excellent jeu sur la série Star Trek. Certains d'entre vous connaissent peut-être l'ancienne version. Oubliez-la! Celle-ci est bien meilleure et en plus fonctionne parfaitement (Le Capitaine Ed l'Epicier pourrait vous en parler). Les graphismes sont des reproductions fidèles des vues de l'Enterprise, et les effets sonores directement digitalisés vous feront croire que vous êtes sur la passerelle. Vous devez effectuer diverses missions (routines, batailles ou autres) tout en gardant votre rang de capitaine. Le jeu se décompacte sur deux disquettes, le tout est très bien expliqué. L'idéal est d'avoir 1.5 Mo pour apprécier entièrement le jeu (surtout les effets sonores) mais une version 512 Ko est aussi disponible et ne dépareille pas face à la version 1.5 Mo. C'est un jeu shareware et je ne saurais trop vous conseiller d'encourager Tobias Richter, l'auteur de ce jeu.

FISH #410

MechFight:

Un jeu d'aventure à la sauce Zerg, Hack et Nethack, mais cette fois dans le futur. Bien réalisé, beaucoup de niveaux, et un but apparemment intéressant mais difficile à accomplir. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Florian Marquardt.

Vlt:

Nouvelle révision (version 4.846) de cet émulateur de terminal VT100 et Tektronix (4014 et 4015) qui hante depuis longtemps la collection Fish (depuis la 202). Les connaisseurs sauront apprécier les nouvelles options. Exécutable seulement. Auteur: Willy Langeveld.

FISH #411

BPDI:

Version démo d'un nouveau jeu de stratégie écrit en GFA-BASIC. Version allemande uniquement. Auteur: Dirk Hasse, pas de sources.

DiskPrint:

Pour imprimer des étiquettes pour disquettes 3.5", principalement pour les disquettes du Domaine Public. Version 2.3e, code uniquement. Auteur: Jan Geissler.

Mind:

Une présentation d'intelligence artificielle (I.A.) basée sur le langage. L'animation incluse montre comment un noeud sur une arborescence syntaxique répand sur celle-ci le concept actif dans un esprit contemplant une scène du monde extérieur à travers l'oeil. Sont inclus cinq documents décrivant la théorie derrière l'animation. Auteur: Arthur Murray.

PCStatus:

Programme qui affiche les états du CAPS, NUM, INS, et du SCROLL·KEY dans une fenêtre sur chaque écran PC. Aussi, l'Amiga et le PC peuvent utiliser le même état du Caps Lock Key. Version 2.0, code uniquement. Auteur: Alexander Hagen.

Tron:

Un autre jeu basé sur la course de motos-lumière du film "TRON". Un ou deux joueurs et bien d'autres options. Ecrit en GFA-BASIC, puis compilé. Version 1.23, version update de la fish 355. Sources GFA-BASIC incluses. Auteur: Dirk Hasse.

FISH #412

AutoAddRAM:

Vous permet d'ajouter plusieurs cartes mémoires non-autoconfig à la fois. Version 2.03, code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

Check4Mem:

Vous permet de rechercher à partir d'un fichier batch une certaine quantité de mémoire possédant certains attributs. S'ils ne sont pas trouvés, un Warm retour code est généré. Version3, code uniquement. Auteur : Jonathan Potter.

CopperBars:

Une simple mais très jolie démo de roulements de barres fait avec le copper. Auteur: Jonathan Potter.

CopperMaster:

Ce programme vous permet de créer facilement votre copper liste standard pour votre écran Workbench.

CustReq:

Une commande ASK pour votre startup-sequence. Il génère un requester avec le texte spécifié, des gadgets positifs et négatifs et une valeur de time out optionnelle. Version 4, code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

DirectoryOpus:

Une version démo d'un puissant utilitaire commercial pour les répertoires. D'une utilisation plaisante et configurable, avec beaucoup d'options. Code uniquement. Auteur:Jonathan Potter.

FAClock:

Encore une horloge digitale, la particularité de celle-ci est d'essayer de rester continuellement en avant plan. Code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

FullView:

Un afficheur de texte qui utilise les gadgets tout en haut de l'écran, ouvre les fenêtres avec la taille du Workbench, possède un scrolling rapide et peut utiliser les fichiers compactés avec le fameux PowerPacker. Il vous permet d'afficher aussi les images IFF. Version 2.02, code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

Image-Ed:

Un éditeur d'icônes qui permet de dessiner et d'éditer des images d'une taille maximale de 150x90 et 16 couleurs maximum. Vous pouvez utiliser des rectangles, des ellipses, des triangles ... en surfaces pleines ou en fil de fer. Très bon utilitaire. Version 2.4, code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

JoyMouse:

Un programme simple qui vous permet d'utiliser votre joystick comme une souris. Code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

JPDirUtil:

Un programme de type utilitaire de répertoires avec une quantité de commandes internes et 16 gadgets paramétrables. Il est également icônifiable. Version 1.12, code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

NoReq:

Un programme très court qui, alternativement, tourne on/off les requesteurs DOS. Sources incluses. Auteur: Jonathan Potter.

OSK:

Un clavier 'software', qui vous autorise l'édition en utilisant votre souris. Version 1.2, code uniquement.

Auteur: Jonathan Potter.

PopInfo:
Un petit utilitaire qui lors d'un click souris fait apparaître l'état de votre mémoire et de vos devices. Version 4.0, code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

SuperPlay:
Utilitaire musical, qui joue n'importe quel morceau avec le volume paramétrable. Il peut également jouer des airs de façon aléatoire en provenance d'un fichier. Code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

SwapName:
Une variante de la commande 'rename' qui échange les noms de deux fichiers. Code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

TicTacToe:
Un simple jeu de morpions. Code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

ZeroVirus:
Un anti-virus intégré contenant un chasseur/tueur de virus, avec sauvegarde du bootblock et sa récupération. Utilise les entêtes des fichiers pour reconnaître les virus, avec possibilité qu'il garde en mémoire les virus inconnus détectés. Version III 1.15, code uniquement. Auteur: Jonathan Potter.

FISH #413

Aerotoons:
Animations concernant les avions de combat, du très célèbre Eric Schwartz, décrit déjà dans les CAM.

Juggette:
Autre version du jongleur, très belle (voir les CAM), d'Eric Schwartz.

FISH #414

Anims:
De nouvelles animations d'Eric Schwartz, comprenant 'Batman', 'Latenight' et 'Terminal'. A posséder.

Din:
Une librairie qui permet de partager les images et les textes entre programmes. La din.library est idéale si vous voulez écrire un éditeur et un programme DTP qui partagent les textes ou un programme de dessin et un programme DTP qui se partagent des brosses. Nécessite l'AmigaDos 2.0. Version 2.0, quelques sources incluses. Auteur: Jorrit Tyberghein.

Lila:
Un utilitaire 'shareware' qui permet d'imprimer sur une imprimante qui supporte le Postscript. Bien d'autres options sont présentes. Version 9004b, code uniquement. Auteur: Bertrand Gros.

PPAnim:
Plus la peine de vous décrire les programmes de Nico François, celui-ci vous permet de compacter des animations, qui seront décompactés automatiquement lors de leur lecture. Code uniquement.

PPLib:
Ici, Nico François vous propose une librairie qui facilitera la vie des programmeurs qui veulent écrire des programmes qui supportent PowerPacker.

Wrap:
Programme qui vous permet de 'wrapper' des images, sur une sphère ou un cylindre, provenant de Sculpt-Animate 4D... Version 1.32, code uniquement. Auteur: Martin Koistinen.

FISH #415

CBBS:
Un système BBS du type WORLI pour les radio amateurs. A l'origine écrit pour les compatibles IBM-PC, il a été porté sur notre belle machine par P. Hardie. Version 6.71a. Auteurs: Hank Oredson, le group CBBS et Pete Hardie.

FileTypes:
Ce programme peut reconnaître les différentes sortes de fichiers dans un répertoire. Les types de fichier qu'il est actuellement capable de reconnaître sont les exécutables et les IFF de tout type. Version 2.1, plus sources en assembleur. Auteur: Sébastien Leske.

Uedit:
Bel éditeur avec un mode apprentissage, un menu paramétrable, un hypertext et bien d'autres encore. Version2.6c. Code uniquement. Auteur: Rick Stiles.

FISH #416

Budget:
Programme pour tenir votre propre budget. Version 1.301, code uniquement. Auteur: Le Lay Serge Camille.

Clock:
Deux programmes pour afficher les horloges sur l'écran du Wb. Les exécutables sont de petite taille (2Kb) et prennent peu de temps processeur. Version 1.4, les deux programmes demandent l'ARP librairie, sources C incluses. Auteur: Stuart Mitchell.

Intoxicated:
Un gag de plus concernant les fenêtres... Sources incluses. Auteur: Thomas Albers.

Quantizer:
Il convertit les images 24 couleurs en images 256 couleurs ou moins. Utilise un algorithme performant. Version 1.0, code uniquement. Auteurs: Christophe Labouisse et Frédéric Louguet.

SoundEditor:
Un éditeur fichiers sons stéréo. De nombreuses options sont présentes. Version: .98, code uniquement. Auteurs: Howard Dortch, Mike Coriell et Matt Gérald.

Utils:
Un groupe de petits utilitaires qui nécessite l'ARP librairie. 'Du' affiche l'espace disk utilisé par un répertoire... A découvrir. Sources assembleur incluses. Auteur: Stuart Mitchell.

WTF:
WTF est un utilitaire qui vous ramène une fenêtre au devant en double-cliquant. Sources incluses. Auteur: Thomas Albers.

FISH #417

Alert:
Ce programme vous permet de créer vos propres 'requesters'. Version 3.6, code uniquement. Auteur: Thomas Jansen.

Coyote:
Encore une très belle animation d'Eric Schwartz. Celle-ci concerne le Roadrunner et le coyote.

DataEasy:
Un programme de gestion de bases de données incluant une interface téléphone, une interface vocale, un éditeur écran pour définir et modifier simplement les définitions de la base de donnée. Et bien d'autres fonctionnalités que je vous laisse le soin de découvrir. Version 1.1, code uniquement. Auteur: J. Dale Holt.

MemLook:
Vous donne un état de votre mémoire sous forme graphique. Version 2.0, sources en assembleur. Auteur: Thomas Jansen.

MostCurrent:
Deux programmes à utiliser avec le programme bien connu de B. Lennart Olsson, j'ai nommé Aquarium. Le premier programme crée un nouveau bouton appelé 'Most Current'. Le second update le fichier index pour positionner le bouton précédemment cité sur les versions les plus récentes. Version 1.0 avec sources C. Auteur: Peter A. Phelps.

Quiz:
Un jeu de type 'Quiz'. Les sujets inclus sont la Bible, les indiens, la Nouvelle Angleterre, la Physique et les états. Code uniquement. Auteur: J. Dale Holt.

WBGauge:
Un utilitaire qui permet aux utilisateurs du WB2.0 de ramener la jauge sur le coté indiquant le degré d'occupation du disque. Version 1.0, code uniquement. Auteur: Jean-Michel Forgeas.

WhatIs:
Programme affichant des informations diverses sur les fichiers (exécutables, IFF, icônes ....). Version 2.0 update de la Fish 334, code uniquement. Auteur: Jorrit Tyberghein.

FISH #418

AtMovies:
Vous êtes gâté, encore une très belle animation d'Eric Schwartz. Je vous laisse le plaisir de la découvrir. Auteur: Eric Schwartz.

BootCACHE:
Un utilitaire qui permet de déconnecter les instructions et les caches data pour les 68020/68030, permettant d'accroître les chances des utilisateurs de ces processeurs d'utiliser d'anciens programmes qui auparavant ne fonctionnaient pas. Auteur: Nico François.

LPJ:
Pour imprimer vos fichiers sur une imprimant HP LaserJet. Très bien, je vous laisse découvrir les nombreuses possibilités de ce programme. Version 1.01, code uniquement. Auteur: Khalid Aldoseri.

ModulaDefs:
Développement et définition de modules pour les librairies graphiques, intuition et mathématiques de votre Amiga pour être utilisé avec le compilateur MODULA 2 contenu dans la Fish 24. Code Uniquement. Auteur: Steve Tibbet.

PubScreens:
Deux utilitaires pour manipuler les écrans publics. Vous pouvez les ouvrir/fermer ou demander des informations. AmigaDos 2.0 uniquement. Auteur: Jorrit Tyberghein.

Running:
Un jeu à découvrir, classique dans sa conception, vous pouvez dessiner vos propres niveaux. Code uniquement. Auteur: Jorrit Tyberghein.

ScreenX:
Un programme de gestion de fenêtres, par exemple de ramener un écran perdu loin derrière ceux qui sont déjà ouverts... Version 3.0, code uniquement. Auteur: Steve Tibbett.

FISH #419

ParM:
Un menu paramétrable. Il vous permet de construire des menus pour pouvoir lancer un programme quelconque que vous avez sur votre disque. C'est une alternative au MyMenu. A voir. Version 2.5r, sources incluses. Auteurs: Sylvain Rougier et Pierre Carrette.

ReqAztec:
Une version embellie de l'interface de la librairie req pour Aztec C 5.0. Sources en assembleur incluses. Auteur: Pierre Carrette.

ReqLib:
Routine permettant aux programmeurs de créer des requesters compréhensibles par les utilisateurs. Ses options sont nombreuses. Version 2.5, code uniquement. Auteur: Colin Fox et Bruce Dawson.

SetColors:
Peut sauver et charger des fichiers de couleurs (palette). Sources incluses. Auteur: Pierre Carette.

Yacc:
Version Amiga du Yacc, bien connu des utilisateurs d'Unix, c'est un créateur d'applications utilisant un analyseur sémantique. Version update de la Fish 299. Auteur: Bob Corbett.

FISH #420

BootX:
Encore un virus killer. Version 3.4, code uniquement. Auteur Peter Stuer.

Iff2Src:
Un utilitaire de conversion des images IFF ou des brosses en sources C et assembleur. Les bitplanes, masques, la colomap sont écrits dans un fichier. Possibilité de convertir plusieurs fichiers à la fois. AmigaDos 2.0 unique ment, version 1.0 sans sources. Auteur: Jorrit Tyberghein.

MenuWriter:
Pour écrire un menu sur vos bootblocks, jusqu'à 30 entrées de 39 caractères de long, avec des commandes de 31 caractères max. Ce loader permet à des fichiers batch d'être exécutés. Version 3.1, code uniquement. Auteur: Peter Stuer.

QuickHelp:
Avec cet utilitaire vous pouvez créer un manuel en direct sur votre Amiga. Pour l'AmigaDos 2.0 uniquement, version 2.0, pas de sources. Auteur: Jorrit Tyberghein.

ShowGadgets:
Un simple utilitaire pour visualiser tous les gadgets d'une fenêtre. Sources incluses. Auteur: Jorrit Tyberghein.

SpaceWar:
Un shoot'em up entre deux joueurs qui contrôlent chacun un vaisseau spatial. Version 1.11, code uniquement. Auteur: Jeff Petkau.

SysInfo:
Affiche tout ce que vous voulez connaître sur la configuration de votre machine. Version 1.94, code uniquement. Auteur: Nic Wilson.

TTDDD:

C'est une version Ascii de l'objet TTDDD de Turbo Silver. Ce format permet de générer par algorithmes des objets, scènes et animations. Version 1.0, code uniquement. Auteur: Glenn M. Lewis.

WinMan:
Un utilitaire très simple pour manipuler les fenêtres. Il ajout quelques menus à ceux du Wb... Version 1.0 pour l'AmigaDos 2.0 uniquement, sources incluses. Auteur: Jorrit Tyberghein.

FISH #421

DMouse:
Encore une nouvelle révision de cet excellent utiltaire de Matt Dillon (on ne le répétera jamais assez) qui fait, je le rappelle encore, office de blanker d'écran, de blanker de pointeur, d'activateur automatique de fenêtre, popcli, ...etc. C'est ici la version 1.25, update de la version 1.24 sur la Fish 407. Source incluse. Auteur: Matt Dillon.

EZAsm:
Un langage de programmation qui combine le C avec l'assembleur du 68000, ce qui offre de nombreusses possibilités supplémentaires aux programmeurs de ces deux langages. Supporte toutes les fonctions du système 1.3. Le code résultant est ensuite optimisé à la limite du possible, et crée de plus un fichier .asm à partir de votre source mixte. A voir. Version 1.3, sources et des exécutables inclus, le programme lui-même est exécutable seulement. Auteur: Joe Siebenmann.

NoVirus:
Encore un autre utilitaire antivirus. Celui-ci détecte d'anciens mais aussi quelques tout nouveaux virus, permet comme d'habitude de voir les bootblocks, de sauvegarder et de restorer ceux-ci, de réaliser des 'install' différents, plus quelques autres options bien pratiques. C'est la version 3.31, update de la version 1.56 sur la Fish 180 (une update bien utile vu l'âge!), mais ce n'est plus ici qu'une démo volontairement limitée de la version commerciale. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

Zon:
Un jeu d'arcade/aventure qui mélange habilement les deux genres, vous forçant à réfléchir tout en pulvérisant les méchants. Il vous faudra de bons réflexes et de l'esprit pour atteindre votre but: récupérer les anneaux de Zon. Possède 19 niveaux d'action, la possibilité de sauvegarder et de reprendre le jeu sur n'importe lequel de ces niveaux, des musiques d'ambiance et des efftes spéciaux digitalisés, plus de cent lieux et objets à explorer et découvrir, ...etc. Volume 1, exécutable seulement. Auteur: Georges Broussard.

FISH #422

Gravity:
Un programme qui vous permet de simuler les interactions gravitationnelles entre n'importe quel nombre de corps. Vous pouvez ainsi simuler le système solaire par exemple, ou tout autre système fictif. Version 1.0, exécutable seulement. Auteur: Guido Burkard.

Imploder:
Enfin un autre compacteur digne de Powerpacker! Celui-ci utilise aussi des algorithmes de compactage très performants en temps et en place. Il vous donne de plus de nombreuses indications sur ce que devient le programme pendant et après le compactage (par exemple quelle place il occupera après le décompactage). Très bien réalisé, il possède en plus une interface utilisateur agréable ainsi qu'une musique d'ambiance (on/off, je rassure ceux qui aiment le silence) vous permettant de patienter. Version 3.1, exécutable seulement. Auteurs: Peter Struijk et Albert J. Brouwer.

PopUpMenu:
Un programme petit par sa taille mais grand par son utilité: il vous permet d'utiliser des pop-up-menus (vous cliquez n'importe où et le menu apparaît) avec n'importe quel programme qui utilise les menus Intuition standard. Version 3.5, source incluse. Auteur: Martin Adrian.

SystemTracer:
Un outil pour manipuler les structures (variées et nombreuses) des Dos 1.2 et 1.3. Version 1.0, source incluse. Auteur: Guido Burkard.

TrackDOS:
Un programme qui permet le transfert facile de données entre le Dos, la mémoire et le trackdisk.device. Par Dos, on entend des données contenues dans un fichier standard, par mémoire ce sont des données situées n'importe où en mémoire, et par TrackDisk.device ce sont des données stockées sur disquette mais non accessibles par le Dos (bootblocks loaders par exemple). Le transfert de données entre ces trois protagonistes étant habituellement fasti dieux, ce programme est là pour y remédier. Version 1.04, update de la version sur la Fish 365. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

TrekTrivia:
Les fans de Star Trek sont comblés en ce moment! Après l'excellent jeu de la Fish 409 et le TrekTrivia des Fish 404-405, revoici Georges Broussard qui nous propose de nouvelles questions sur la célèbre série. On peut choisir son niveau et aussi un mode d'entraînement. Comprend en outre 250 Ko de musiques digitalisées. Version 3.0, update de la version 2.0 de la Fish 252. Exécutable seulement. Auteur: Georges Broussard.

FISH #423

Hollywood:
Encore un jeu de questions /réponses du style Trivial pursuit sur différentes séries télévisées et fims américains (MASH, StarTrek comme d'habitude, Indiana Jones, ...etc). Chaque sujet contient cinquante questions et une image. A chaque bonne réponse, une partie de l'image vous est dévoilée. Exécutable seulement. Auteur: People Link.

LCDCalc:
Sans doute la plus jolie des calculatrices quatre fonctions jamais programmées sur l'Amiga! Comme le dit l'auteur, il est souvent désagréable de chercher partout sa calculette pendant un travail quelconque sur votre machine. Voilà qui est réglé, et de jolie manière. Ecrit en J-Forth, exécutable seulement. Auteur: Mike Haas.

Pogo:
Une des animations de Eric Schwartz déjà présentée dans la collection CAM. Pogo et ses amis essaient de lier connaissance avec la ravissante Miss Mam'a'selle. Auteur: Eric Schwartz.

SetRamsey:
Un programme qui vous permet de contrôler et de changer les préférences du contrôleur de mémoire Ramsey sur l'A3000, sous Kickstart 1.3 ou 2.0. Utile pour le mode burst ou pour changer le taux de rafraichisssement de la mémoire. Version 1.02, exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

Ed l'Epicier
et Homard Jovial

LES DEMOS DU MOIS

Me voici à nouveau dans vos chaumières afin de vous présenter quelques productions de ces derniers mois...Bref (non, pas BREST madame Dupin, bref!), en route pour une petite ballade au sein des couleurs et des sons de notre machine adorée...

Les 'TOP 10' des groupes, graphistes et musiciens débuteront dès le mois prochain alors envoyez-moi encore vos votes...

Il n'y a pas si longtemps, *BUDBRAIN* nous étonnait avec une première mégadémo de qualité et quelque peu originale, et bien, les revoili chez nous...***BUDBRAIN II***: le retour!. Cette toute nouvelle production est encore une fois de qualité, et j'ai pris plaisir à la regarder. Elle se présente bien évidemment, comme la plupart des autres mégadés avec un loader et une série de démos différentes les unes des autres (enfin si tout va bien!). Je vais vous épargner la description de chaque partie puisqu'elles n'ont rien, en général, de fabuleux. Il faut cependant retenir, à mon avis, deux moments importants du show: Vi, en effet, cette présentation débute par une sorte de suite de la *CRIONICS még* avec l'assassinat de Madonna (Ouf!il était temps!) et un petit message *'SORRY CRIONICS'*. D'autre part, il vous faut voir (et écouter) le clip 'It came from Africa' qui allie originalité et qualité!.

En général, les graphs restent très corrects et les musiques sont, elles aussi, de bonne qualité et *BUDBRAIN* poursuit, encore une fois, dans la bonne voie. En somme, un disk à vous procurer le plus vite possible si ce n'est pas déjà fait!?!...

Passons à l'***HORIZON 'SLEEPING BAG'*** mégadémo (que je possède déjà depuis un certain temps) et qui m'apparaît comme une production de qualité moyenne mais à voir si ce n'est une seule fois!. Partant d'une intro simple (scrolly, logo et zique), cette még pourrait bien vous surpendre par au moins, une de ses démos: J'entends par là,...Chut! J'en parlerai un peu plus tard!...Comme d'habitude, vous aurez droit à un loader (pas beau! na!) qui vous conduira à une première partie. et devinez, kesako?!? Gagné! De la *3D* (chouette! encore!), de la 3D et de la *3D*, en un mot, de la *M....Oups!...3D!* Avec des objets, au combien originaux, un cube, un cylindre etc...Sortons vite de là, avec ensuite, une démo qui sort de l'ordinaire (Vi! C'est enfin arrivé!) et qui se limite pourtant à une simple animation Raytracing autour d'un logo *HZ* (Horizon quoi!). Tout au long de ces premières parties, la musique reste la même, alors parlons-en (de la musique!): Certe rythmée, elle en est pourtant réduite à quelques digits autour d'une basse et d'une courte mélodie. Rien de très recherché dans tout ça! La production se termine par une démo, qui apparaît de plus en plus dans les mégs, c'est-à-dire, un scrolly(credits, greetings...) vertical (avec un 'tit effet copper), un logo violet à gauche, et une zique bien médiocre.

Comme je vous le disais, à voir pour son animation sympathique mais rien d'extraodinaire tout de même!...

Continuons avec la présentation d'une nouvelle production de ***CRIONICS***: la ***NEVERWHERE*** mégadémo. L'introduction pourrait rappeler *KEFRENS* puisqu'elle consiste en une pyramide (3D pleine) qui tourne pour ensuite s'exploser sur votre écran (joli effet). Comme d'habitude (et y'en a marre de cette habitude!), le loader est présent et en plus il n'est pas beau du tout! Mais quand je dis pas beau c'est vraiment pas beau!!! Du genre, un logo bleu en 2 ou 3 couleurs, une musique digne de Dorothée, enfin beurk! Mais voilà, *Crionics* est capable du pire comme du meilleur avec en première partie, la *'PicTrans'* démo qui consiste en une transformation d'images point par point (remarquable), le tout accompagné d'une house-music (il serait peut-être temps de changer!). Vous pourrez, ensuite, assister à une animation des yeux (d'excellente qualité), de Madonna (vi encore elle!). La troisième partie se limite à un monde 3D (peu travaillé et sois disant représentant le Danemark) du genre de la TSB démo. J'ai particulièrement apprécié la zique, très rythmée de SLL (que vous pourrez retrouver dans le Jukebox 'SLL' de Kefrens). Enfin, la dernière partie nommée 'End Part' consiste en une série d'animations de 64 sprites, de la 3d pleine et des messages (credits, greetings, etc).

Il vous faut cependant obtenir cette production pour ses quelques qualités techniques et musicales...

Et savez-vous planter des choux?...Pardon! Savez-vous où nous nous rendons maintenant?. En France, oui!. Avec la sortie de deux mégadémos que je tiens à présenter comme je le ferais pour toutes les autres productions françaises, na!.

Brain, leader de ***WEGA*** (région de Strasbourg) m'a fait parvenir leur première mégadémo. Composée de 5 parties principales que je vous présente très rapidement, *'Work-out'*: Démo après un reset, 'The Wall': Scroll d'image avec un 'W' qui tourne, 'Magnifier': Zoom de texte sur une boule genre Wild Copper, 'Sinscroll': Greetings et un sinus-scrolly, 'Credits': effets de fils de fer pour les credits. Les musiques sont de qualité moyenne, d'autant plus que les sons utilisés sont anciens. Côté Gfx, les logos sont banals et manquent de couleur. M'enfin, WEGA est un groupe qui monte, alors encourageons-les!. Procurez-vous leur première création et attendez la suivante...

Continuons avec la seconde mégadémo de **DREAMDEALERS** (j'avoue, je ne connaissais pas! Merci Tony). Cette production commence par une intro 3D-Pleine (un cube) et une zique que j'ai particulièrement appréciée. La suite est originale puisque DRD a conçu un genre de CLI étoilé (qui tournent ou non! les étoiles!) et c'est vous même, enfin moi, pour l'instant, qui choisirai la démo à charger avec un 'run ...'. Cinq parties sont à votre disposition (CIRCLE TWIST, GEODEMO, VECTORBALL, MULTI-SINUS, FILLED SCROLL). Elles comprennent de la 3D, de la 2D-pleine, un scrolly arrondi, des sinus-scrolly, etc, etc...DRD est capable de beaucoup de choses sur le plan technique mais aussi sur le plan artistique puisque les ziques sont de bonne qualité (je regrette cependant que les rythmes soient ...Auto-censure!...). Après avoir visionné la totalité des démos, vous pourrez taper 'quit' et voir ainsi, la dernière partie qui se limite à un scrolly sur une image (pas du tout exceptionnel).

A vous procurer, demofreaks.

Une fois n'est pas coutume, je voudrais vous présenter quelques démos et non pas mégs, ceci dans le but d'encourager des groupes ne possédant pas (encore!) de grosses productions à leur actif. Ainsi **CONCEPT** a été à l'origine de plusieurs démos, telles que MULTIDEMO mais aussi, plus récemment de deux démos techniques mais ORIGINALES (!!!): Je pense aux **'SPIRIT OF NONSENSE'**. Ces dernières m'ont surpris puisqu'elles jouent avec des effets 3D, des bidouilles en programmation etc...et le résultat est excellent!. Je crois d'ailleurs, que CONCEPT est en train de préparer une autre démo encore plus belle...Je voudrais aussi féliciter le musicien de la deuxième version de S.O.N pour la qualité de son travail!. Passons à une autre production française, celle de **DRIFTERS**: le **6 of 1** show. Ce petit groupe, qui deviendra grand (PENTAGON doit fusionner avec...) nous revient avec une démo, enfin un show alliant technique et graphisme (digits surtout!) sur la base du feuilleton, au combien célèbre, "Le Prisonnier". La musique est de bonne qualité, les digits aussi, finalement, un zoli spectacle orizinal qu'il ne faut pas manquer!...

Envoyez-moi toujours et encore vos productions (ou celles des autres): Mégadémos, démos, musicdisks...dollars, livres, compactdiscs, synthétiseurs, chaines HIFI, télévisions, ordinateurs, fours micro-onde, baguettes de pain...Tout ce que vous voulez, quoi!.

BOISSON Eric, BP 2565, 69002 LYON

MEA CULPA: Lors de la présentation des musicdisks, j'ai oublié certaines productions ou musiciens de qualité: BRUNO's MusicDisk #2 (fabuleux!), GEZ & ADAMSKI TuneDisk #1 (argh! je craque!), SLL's jukebox...

Cher A-News,

Je tiens tout d'abord à vous remercier d'avoir fait paraître mes quelques trucs au sujet du 3000 dans votre numéro de mars. J'ai encore d'autres trucs à soumettre à votre intérêt :

- Sur le disk CAM #402, se trouve un prog intéressant pour A3000; il s'agit de "Reboot" qui permet d'obtenir le menu pour booter sous 1.3 ou 2.0 SANS AVOIR A COUPER LA MACHINE ! J'ai pu vérifier que cet excellent petit utilitaire n'était pas encore dans la collection FISH (dont j'ai pourtant les disks jusqu'au numéro 460).

- Sur le disk Fish #423, se trouve "Setramsey" permettant le contrôle de mode "Burst" et surtout "Wrap" du 68030. Depuis que j'ai implanté cet utilitaire dans ma Startup-Sequence, le programme "SysInfo" me renvoit les informations suivantes :

A500	8.98
B2000 Extra Ram	6.84
B2000 GVP A3001	0.84
A2500 A2620	2.60
IBM PC/XT	29.21

et A3000 25 Mhz 1.15 !, mais il est vrai que je dispose de 4 Méga de mémoire Static Column. Ce n'est pas un bug de SysInfo, qui renvoie bien la valeur 1.00 pour un A3000 sans Ram Static.

- Suggestion pour votre téléchargement: l'excellent programme "Parm" fait par des français et permettant de paramétrer des menus sous WorkBench Vous lancez un programme, où qu'il se trouve, à l'aide du menu ou d'une combinaison de touches. Ce programme se trouve sur le disk Fish #419 et fonctionne parfaitement sous 1.3 ET sous 2.0 !

- Dans le courrier des lecteurs de votre numéro de mars, Gérard Lebugle se demande où il pourrait trouver le langage "LOGO" pour Amiga. J'avais commandé à Giorgio Cuppertino le disk DP "MCA-PRG#1" où se trouve une version du LOGO dont j'ai traduit la doc. Je peux donc faire parvenir ce disk à l'intéressé pour peu que vous lui donniez mes coordonnées.

- Une précision à propos de Diskmaster. Si la version 1.3 plantait sous 2.0, la version 1.4 qui est en vente ne plante plus sous 2.0 et inclut en plus l'assignation à LHArc très utilisé actuellement.

- A propos des disques durs et de leur rapidité, j'ai toujours utilisé l'excellent programme B.A.D. version 3.15 sur les 3 disques durs différents que j'ai eu en ma possession. Je l'emploie régulièrement sur le Quantum de mon A3000 et n'ai jamais eu le moindre problème et l'efficacité est au rendez-vous. J'ignore pourquoi de nombreux possesseurs de disques durs Amiga répugnent à utiliser ce programme, pourtant peu couteux.

Thierry MARTIN, Marseille.

Messieurs,

Je prends à mon tour la plume pour me réchauffer les doigts face au blizzard qui souffle dehors et à la neige qui tombe et ne m'incite pas à sortir. Influencé par la nouvelle génération "coca, hamburger, micro", car je suis un vieux à l'esprit gelé - normal vu la température extérieure - mais prudent, c'est l'apanage de l'âge. J'ai entendu une fois le 3000 annoncé la baisse des prix du 2000. Chose faîte à ce jour, le 500 me paraissant, hors du milieu ludique, limité en puissance, aussi j'attends le passage des cigognes qui doivent m'apporter ce nouveau bébé.

Bizuth en la matière, quelle saine lecture me conseillez vous car vous êtes absent en la matière pour les débutants dont je fais parti.

ATTE Les Trois Epis (68).

Ed: *Ma lecture préférée pour sa simplicité et son éfficacité est "Comprendre et bien exploiter son Amiga", un livre parfaitement abordable pour le néophyte mais toujours intéressant pour l'amigaïste experimenté. Il est édité par Titus, 28 ter av de Versailles 93220 Gagny, tél (1) 43-32-10-92. Une nouvelle édition qui traitera du Système 2.0 sera bientôt en vente...*

Cher A-News,

Possesseur d'un Amiga 3000, je suis très déçu de ne pas pouvoir afficher des images Dynamic-Hires, que ce soit avec Digiview4 ou son player Show-Din, sous 1.3 et 2.0. Aucun ne m'a informé de l'incompatibilité de ce mode avec le processeur 68030. Donc mes ques-

tions sont les suivantes: - Si le problème est celui ci, existe-t-il un moyen de forcer un 68030 à tourner tel un 68000? - Ce problème va-t-il ou a t-il déjà trouvé une solution dans un nouveau player ou une nouvelle version de Digiview? - Faut-il avoir un 500 ou 2000 en double emploi pour profiter de ce mode qui constitu tout de même une petite révolution dans l'affichage de fichiers 24BP?...

SYLLO Paris

Ed: *CIS, distributeur de DigiView, promet une mise à jour pour très bientôt qui mettra fin à vos problèmes.*

Monsieur,

J'aimerais bien télécharger sur 3615 DEEP, mais je ne possède pas de minitel (sic). Aussi, j'envisage l'achat d'un modem mais j'ai l'impression que ces bêtes se font rares. Existe-t-il de bons modems pour Amiga ? A quels prix et où trouver les softs (ou les drivers) pour les faire fonctionner ?

S. Walner, Rochefort (17)

Ed: *Le marché des modems en France est peu developpé grâce à la concurrence du minitel, (qui comporte un modem gratuit mais lent) et aussi aux régles draconiennes d'homologation par les PTT. La situation s'améliore lentement, et Essonne Mailing offre actuellement un modem 4800 bauds avec option "send FAX" à moins de 3000F.*

Messieurs,

J'aimerai soulever, une curieuse abération concernant le disque dur A590 commercialisé par COMMMODORE. Il est évident que le disque dur apporte à l'AMIGA un plus qui est loin d'être négligeable, et pour tout dire c'est l'accéssoire qu'il faut pour commencer à travailler confortablement (Mais à ce stade doit-on encore parler d'accéssoire?). Profitant donc des baisses de prix sur le modèle A590, je décide donc d'investir dans l'achat de ce dernier (investissement que je ne regrette en rien d'ailleurs!). Celui-ci est livré avec 2 disquettes: - une disquette pour la configuration du disque. - une disquette pour le test de l'éventuelle extension mémoire. Bien entendu le disque est formaté et le WorkBench 1.3 est déjà installé. Une documentation suffisante permet une connection aisée et me voilà en train de goûter aux bienfaits du 21 Mo à 80 ms. Mais quelle n'est pas ma surprise de ne point trouver un programme de BACKUP accompagant tout disque dur qui se respecte!. Je pose donc la question suivante: Est-il normal qu'un fabricant de disque dur ne commercialise pas avec son produit le matériel nécéssaire à sa maintenance ? (D'ailleurs je me demande encore pourquoi COMMODORE fournit le WorkBench avec l'AMIGA). On ne demande pas un super-logiciel avec un super-compactage et d'autres super-astuces, mais un simple programme qui puisse transférer le contenu du disque dur sur des disquettes 3"1/2 ou 5" 1/4 (je ne sais pas si je me suis bien fait comprendre). Par conséquent il est à ma charge: - d'acheter un logiciel de BACKUP tel que QUARTERBACK ou SUPERBACK, qui coûtent aux environs de 500 F ou - d'éplucher les catalogues du domaine public si je désire faire quelques économies.

J.F.Chapelle, Valenciennes (59)

Cher Anews,

J'ai découvert un problème grave qui me gêne (d'autres aussi) dans l'utilisation de mon ordinateur, dont voici les symptômes.

- Lorsque le A590 est en AUTO-BOOT les anomalies commencent...

- Il apparait sur l'écran des bandes incrustées et indélébiles pendant l'utilisation du-dît logiciel (Ex:HcopyIII).

- Le programme VIRUSX 4.0 de Steve Tibbet ne marche pas: il affiche systématiquement un GURU dès le lancement.

- D'autres logiciels du commerce ne tournent pas non plus quand le A590 est en auto-boot.

- Quant on débranche l'AUTO-BOOT de l'A590, les ennuis disparaissent aussitôt et tous les logiciels cités ci-avant marchent parfaitement.

D'ailleurs j'ai testé ces mêmes programmes sur une configuration identique (à part le disque dur qui était justement un GUP 40 Méga) en auto-boot et ils tournaient normalement.

En conclusion, j'ai acheté un A590 pour être certain que le disque dur soit compatible à 100% et je me rends compte que ce n'est pas le cas.

Que me proposez-vous?

Yan Souflet, Trans en Provence (83)

Xavier Leclercq: *Les bandes remarquées dans X-Copy ne sont certainement pas dûes au programme lui-même ni au disque dur A590 mais résultent d'un bug de la copper list Amiga dans certains cas de configuration mémoire. Dans la plupart des cas il suffit d'éteindre puis de rallumer la machine pour la "vider" complètement de "déchets résiduels".*

Quant au non fonctionnement de VirusX4.0 j'ai quelques remarques à faire à ce sujet:

- Tout d'abord dans le numéro de Décembre un autre lecteur expliquait qu'il suffisait de lancer VirusX commme dernière instruction de la startup sequence pour que tout fonctionne convenablement à partir d'un A590. La lecture de la documentation de VirusX signale qu'il doit être lancé en premier sinon il est évident qu'il risque d'être "surpassé" par un virus qui se logerait dans les premières instructions. En effet, certains virus ont pris comme spécialité de se "camoufler" au maximum de sorte que VirusX peut très bien ne se douter de rien et infecter à son tour sans le vouloir...

- Je signale que la dernière version de VirusX (4.??) résoud le problème de démarrage à partir de disque dur. Même s'il est vrai que VirusX soit un bon outil pour repérer les virus qu'il reconnait il se trouve un peu dépassé face à l'actualité microbienne. VirusX ne reconnait "que" 28 virus (et encore certains ne se retrouvent pas dans la doc mais sont déduits d'une lecture des sources en C). Face à une actualité tournant autour de 110 virus sans doute y a t-il matière à décourager Mr Tibbet... J'espère toutefois qu'il ne tardera pas à nous sortir une nouvelle version.

- Si les problèmes de Mr Souflet subsistent (VirusX dernière version comme dernière instruction) il reste deux explications: soit il s'agit d'un problème hardware, soit d'un éventuel nouveau virus qui dérangerait la procédure normale de reconnaissance du périphérique. Pour l'instant un tel microbe n'existe pas à ma connaissance. Mais remarquons que c'est toujours la même histoire: lorsque je suis averti il est souvent trop tard pour la victime....

Cher Amiga-News,

Dans le numéro 31 d'Amiga-News (Décembre), Marcel Duruflé teste TURBOprint Professional et indique que ce logiciel (merveilleux) entièrement en Allemand sera prochainement disponible avec une documentation en Français. Les questions qui se posent immédiatement à mon cervau torturé et angoissé: Quand, Où, A quel prix ?. * Qaund ce logiciel sera-t-il disponible avec la notice en Français (dès que j'ai vu la Joconde version LQ-500 sous TURBOprint Professional, j'ai craqué et l'impatience m'a saisi). * Où pourrai-je me le procurer (distributeur en France). * A quel prix sera-t-il disponible ? 188 DM ? Plus ? Moins ? (on peut rêver).

W.Aroche La Seyne (83).

Ed: *Non, il n'y a toujours pas de version française disponible. C'est bien dommage, et nous allons poser quelques questions à l'éditeur allemand à l'AmiExpo de Berlin à la fin de ce mois...*

Cher A-News,

Auriez-vous l'amabilité de répondre à ces quelques questions s'il vous plait: 1 - Je possède déjà les ARK (Libraries & Devices, Includes & Autodocs), les 2 amigos Programmer's Handbook, et le Programmer's Guide to the Amiga. Y a t-il un ouvrage complet sur l'AmigaDos? Les ARK font parfois référence à un "AmigosDos Manual": Où peut-on le trouver ? Epargnez moi, s'il vous plait, les références aux ouvrages français, à moins qu'il n'en soit paru un valable dans le mois qui vient de s'écouler.

2 - Je ne maîtrise pas du tout le langage AREXX et je trouve l'Arexx User's reference Manual fort laconique et imprécis. Pourtant j'en ai un besoin impérieux: j'utilise CEDPro et le GenIm2 du DEVPAC, et je donnerais gros pour disposer de macrocommandes Arexx me permettant au moins d'assembler à partir de

CEDPro, et éventuellement de tracker les erreurs ou autres gadgets propres à me faciliter l'assemblage. Où puis-je trouver cela ? Une âme charitable pourrait-elle me faire parvenir un mini-package Arexx pour CEDPro/DEVPAC ?.

P.L.Mangeard, Le Tampon (Réunion).

Ed: *l'AmigaDOS 1.3 Manual d'utilisation Français est livré avec les Amiga par Commodore France et est également disponible comme une mise à jour du Workbench 1.3 pour ceux qui ont un système précédent. J'aurais bien aimé vous épargner les details, mais ce petit livre est tellement complet et clair que je n'ai pas pû resister à la tentation.*

Un exemple concret de programmation de macros avec Arexx et TxEd Plus a été donné par Cédric Beust dans A-News 21 de janvier 1990.

Amis de A-News,

A l'occasion du début de l'année, j'ai acheté à la FNAC La Défense un logiciel simulateur de vol F-19 pour Amiga avec documentation en Français. Ce logiciel a été créé par MICROPROSE dont le repésentant en France MICROPROSE-FRANCE est domicilié au 6/8 rue de Milan à Paris 9ème. L'adresse est indiquée sur le magnifique coffret que j'ai entre les mains. A l'intérieur j'ai trouvé la carte de garantie habituelle qui indiquait une hot-line: (1) 45 26 44 14 que l'on peut appeler en cas de besoin. Comme je se savais pas où renvoyer la carte de garantie et comme il m'était facile de me rendre moi-même a Paris, rue du Milan, je m'y suis rendu pour faire connaissance avec la maison et demander quelques renseignements qui m'étaient utiles. Figurez vous que MICROPROSE-FRANCE n'existe pas à l'adresse indiquée. Sur ce, j'ai voulu utiliser la hot-line. Personne ne répondait. J'ai demandé une information auprès des télécoms. Le numéro de téléphone annoncé n'est pas attribué. Il apparait que MICROPROSE-FRANCE est introuvable. Et ma garantie ? Si vous pouvez me dépanner je vous en serai reconnaissant.

Permettez moi de faire une observation qui concerne les disques durs PC formatté's Amiga. Tout le long de cet article le mot formater est écrit avec deux t comme formatter. Or la forme française est formater avec un seul t. Ce qui me choque c'est forcèment la répétition de cette faute d'orthographe et on la retrouve assez souvent!. C'est comme si vous trouviez dans une revue anglaise le mot langage (transcription française) au lieu de language; le mot que j'écris toujours de cette façon pour respecter la langue anglaise. Il faut faire l'effort.

Gagnoux, La Garenne Colombes (92).

Ed: *Microprose France est à 109 av Victor Hugo, 75116 Paris. Il n'y a plus de "hotline", mais le numéro de téléphone est 1-472-77615. Il est possible de faire une copie de votre disquette, mais au départ du programme il faut mettre l'originale. A propos de "formatter", il y en avait tellement dans le texte que l'éditeur avait l'intention de faire un "chercher/remplacer". Il a tout simplement oublié de le faire.*

PETITES ANNONCES - *MATERIEL*

Vends Genlock SATV GST Gold Pro YC et filtre RVB Digigold Pro YC pour digitaliseur. Matériel neuf très peu servi, achat septembre 90 (encore 6 mois de garantie) le tout 10.000FF. Imprimante matricielle 9 aiguilles AMSTRAD DMP 2160 compatible EPSON (driver Epson-X) excellent état: 1.000FF. URGENT cause problèmes financiers. Contacter Philippe au 56 40 35 04 ou 56 79 80 69 (bureau avant 16H) région Bordeaux.

Vends HD Quantum SCSI-lps 3 1/2 interne 105 Mo: 4.990FF TTC TBEG. HD Qauntum SCSI-LPS 3 1/2 interne 52 Mo prix: 3.290F TTC. Tél: 43 44 24 09 (répondeur).

Vends A2000B (KS 1.3) + flicker fixer mocroway + moniteur NEC multisync II + 4 Mo Ram + hard-card SCSI GVP fast Ram 30 Mo + 2 lecteurs 3"1/2 (2 internes commodore + 1 externe CA 880) + carte PC-XT + Digi-View Gold 4.0 + digitaliseur son AMAS (avec prises MIDI) + carte multiface Board (2 spots // et 2 spots série supplémentaires) + logiciels originaux (vidéo, graphisme, son, compta, jeux,...) + livres programmation (assembleur, DOS, etc...). vendu 30.000F avec livraison et installation à domicile sur région parisienne. Vds ensemble ou séparément: imprimante Imagewriter II Apple (feuille à feuille ou listing) + cordon pour Amiga: 4000F. Le tout été neuf avec factures et cartons d'orignine. Contacter: Mr THOMAS Thierry, 28 rue des Près Bataille 77220 Tournan-En-Brie. Tél: 64 07 19 76 (le soir ou alors laisser message pour rappel ultérieur).

Vends (cause soon bébé), matériel info état neuf: Amiga 500 + moniteur couleur Amiga 1084 + souris Amiga + imprimante couleur Star LC 10 + tuner (transforme le moniteur en TV) + antenne intérieur + program (Delux PII), avec en cadeau 10 disquettes vierges, 1 paquet de feuille imprimante. Notices et

Les petites annonces non-commerciales sont gratuites

MATERIEL

(SUITE DE LA PAGE 65)

connexions complètes. A débattre Tél: 69 01 63 76 Olivier (Essonne 20 km de Paris).

Stop affaire: Vds A500 + imprimante LC-20 + lect ext + ext 512K + scanner + 160DP sous garantie. Prix: 6800F. Tél: repondeur 72 50 35 97 Delacroix E. 12 Cours Suchet 69002 Lyon.

Vds AMIGA 2000B 2 lecteurs de disquettes internes moniteur 1084 stéréo péritel + teenage queen + falcon + joystick: 6000F. Tél: 45 70 76 63 ou 45 23 20 11 HR et WE (Dépt. Charente).

Vds Amiga 1000 pal + monit coul= 2500F; Prise midi= 300F; Lecteur 3p5= 400F; Extension ext autoconfig 2 meg= 1000F; Sidecar avec 512 ko en plus + carte et moniteur hercule = 1500F; Disque dur 30 meg= 1400F; 2 Extensions de 2 megas pour 2000= 900F chaqu'une; Caméra NB= 1000F; digiview= 500F; Prosound Designer= 400F; Contacter: Faouzzi Dourouni, 29 av. H. Barbusse, 93120 La Courneuve Tél: 48 38 23 15.

Vds Genlock incrustateur Ves-One pour Amiga 500 et 2000 + divers volets + Digiview 4.0 + filtre RVB, SVHS et composite + Soft de titrage pour 11000F. Vds magnetoscope JVC 530 MS multisystem hi-fi stéréo spécial montage, doublage son, très peu servi pour 6500F. Vds Carte Passerelle PC/XTavec drive 5'1/4 cédée pour 1500F. Vds effaceur d'Eprom monté avec coffret + minuterie pour 500F. Vds Atari 520 STE + soft + peritel + 1,5 Mo de Ram interne pour 4500F. Tél: 84 22 49 45.

Vds Amiga 500 + moniteur 1084s + Ext. 512 Ko horloge + nombreuses disquettes encore sous garantie. Tél: 84 52 07 06 (après 19H).

Vds A2000 + 2 Mo ram + carte PC XT + carte vidéo Hercule + carte multi fonctions pour PC + nbx prgms a choisir.. Prix 6000FF. Vds AMIGA 2000 + 2eme lec.int. + carte accel. 68020 + 6 Mo ram. + fat.agnus + disque dur 40 Mo autoboot (WB 1.3) + carte vidéo pal + moniteur couleur stéréo + Imprimante jet d'encre couleur (Sharp JX720 avec nombreuses cartouches d'encre et cartouches de nettoyage 5000F) URGENT... 20.000FF l'ensemble. (offre en cadeau logiciels et interfaces de Digiview et futursound).. Vds caméra pal en option 2000FF. Tél: soir (16.1) 46 26 19 84; Répondeur minitel (16.1) 45 34 85 21.

Vds Amiga 500, moniteur + extension megatron 2 Mo, kickstart 1.3, super fat agnus, 2eme lecteur sous garantie, 2 joysticks, env.300 disquettes jeux + docs + nbreux utilitaires music graphisme dont superbase pro, excellence, neufs dans leur boite etc... Le tout en parfait état + 10 livres Amiga micro application dont bible Amiga. 7000F à débattre. Tél: 93 08 58 44.

Vds pour AMIGA; souris optique "Golden Image" neuve (+ precise que celle de l'Amiga): prix 400F + le livre du graphisme Amiga (le must pour les programmeurs en "C" et "assembleurs"): prix 150F + joystick: prix 100F. Tél: 67 73 80 96 (Christophe).

Vds Amiga 2000B 1 méga Chip Ram + Disque dur de 60 mégas autoboot 2 lecteurs 3"1/2 (1 interne et 1 externe) + Moniteur 2080 haute rémanence + Compilateurs Lattice C, FORTRAN Absoft, assembleur K-SEKA + Doc technique importante dont 4 volumes Addison Wesley + Très nombreuses études système en C + divers utilitaires. Prix 15000F. Tél: 60 66 47 63 .

CONTACTS ET LOGICIELS

Echange tout DomPub, Demo, Fish, T-Bag, CAM, UGA...David Gaussinel, 18 rue Fenelon, 24200 SARLAT.

Enfin un journal freeware sur disques pour AMIGA! Demos, tests, programmation, bidouilles, animations, musiques, revues de presse française et étrangère etc. Envoyez deux disques formatés et une enveloppe self-adressée timbréé aà 3.80F à: Cerbere News - Atacom, BP 15, 50130 Octeville.

Stage débutants d'infographie = dessin et animation sur AMIGA avec DeluxePaint 3. Cinq stagiaires maximum. le 25/05/1991 de 9h30 a 17h00 + 3 cours particuliers de 3heures sur RDV. Prix 900FTTC. Tél: (16-1)43 54 23 14 Ecole d'Arts Plastiques 10 bis rue de Seine 75006 PARIS.

Propose 5FF pour chaque DP Amiga que l'on m'enverra (DP orientées programmation et récentes: Fish >300; disquettes 3"1/2 neuves DDDF certifiées avec photocopie facture d'achat, sans étiquette). Prière de laisser message au 84 47 24 29 pour prendre contact. Port et contre remboursement à ma charge 10 Disks minimum. Réciproque valable.

Diffuse disks du domaine P. sur Amiga. Catalogue sur disk contre 5 timbres a 2F30. Possibilité d'échanges. Ecrire BP 35 95560 MONTSOULT.

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

06 ASCII 10 r Lépante 06000 Nice
13 Infologs 41 bd Baille 13006 Marseille
31 Volumm 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 Microtech 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 Softone, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Phase, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 Essonne Mailing8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 Dynamic Computer r Gutenberg 5 Genève
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
12 Distrib. Electronique r Vollandes 62, 1207 Genève
14 M.J.S. Informatique, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

Québec

Maison du logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2

QUEBEC

Pour recevoir *A-News* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.50$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, cheque visé ou carte visa à
Probace, 1016 r Charles Garnier, Drummondville, Québec J2B 2H4

AmigaNews

Abonnement d'un an (12 numéros)..........240F
Pour l'étranger (tous pays)..........................295F (Avion 430F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de

1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés)**

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer a partir de n'importe quel numéro,)

Nom...Prenom..

Adresse..

....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Clémenceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasale Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

Série 2 HD500

GVP

Votre 500 est une machine pleine de promesses : infographie, son, vidéo, P.A.O., 3D ... . Hélas, l'équipement d'origine est loin de vous permettre d'exprimer votre passion.

DEBRIDEZ VOTRE 500

HD 500 de GVP, c'est "l'extension création" à la mesure de vos ambitions. Jusqu'à 8 méga-octets de Ram rapide pour exploiter à fond vos programmes et profiter du multitache. Un disque dur SCSI Low Profile de 42 ou 80 méga-octets pour tout avoir à portée d'un clic de souris : logiciels, données, compilateur ... . Au coeur du contrôleur autoboot SCSI by GVP, le D.P.R.C. (Dual Port Ram Controler) développe toute la puissance D.M.A. et permet des vitesses de transfert supérieures à 3 Mo par seconde. Mais son superbe carénage "Design 500" cache encore d'autres equipements : connecteur SCSI externe pour piloter 6 autres unités SCSI, mini-slot interne pour extension future et "Game Switch" pour protéger vos données des virus.

HD 500 est livré formaté, avec documentation et logiciels de configuration en français ... C'est un GVP.

Votre bécane va encore vous étonner.

Les Produits GVP sont distribués en France par
CIS
14, Avenue HERTZ ● EUROPARC
33600 PESSAC ● France
● Tel : 56 363 441
● Fax : 56 362 846



Ptoto et caracteristiques non contractuelles.